MOST AJÁNDÉK STREET FIGHTER IV TOLLAL!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN ■ PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25%-KAL OLCSÓBB!

AJÁNDÉK!

AKÁR 1700 FT ÉRTÉKŰ VÁSÁRLÁSI UTALVÁNY
150 000 FT ÉRTÉKŰ NYEREMÉNYJÁTÉK
FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK

HALO WARS

A Halo-univerzum stratégiaként is megállja a helyét!

TESZT

PERSONA 4

A PS2 életciklusának végére tartogatta egyik legnagyobb durranását

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK

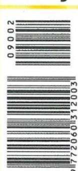
STREET FIGHTER IV

A harcosok bombaformában tértek vissza a porondra

DANTE'S INFERNO

KIPRÓBÁLTUK A DEAD SPACE ALKOTÓINAK ÚJ HORRORJÁTÉKÁT!

2009. febr.
799,-



Tesztek

Silent Hill Homecoming
Alone in the Dark PS3
Star Ocean 2 SimAnimals
Animal Crossing Moon
Colonization Metal Slug 7


DEMIGOD ELŐZETES


NFS SHIFT INTERJÚ


DEAD RISING 2 ELŐZETES


DARK VOID ELŐZETES

A TAVASZ LEGNAGYOBB DURRANÁSAI AZ 576 KBYTE ÜZLETEKBEN

XBOX 360 RED Elite Limited Edition gépcsomag



- XBOX 360 Elite gép
- Wireless Controller
- Resident Evil 5 szoftver

99.990,-

Várható megjelenés: márciusban.

KILLZONE 2 gépcsomag



- 80 GB PS3 gép
- Killzone 2 szoftver
- ajándék HDMI kábel

109.990,-

Várható megjelenés: február 25.

576 Kbyte ÜZLETEK

internetes rendelés: www.576.hu

telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznap 8-16 óra között hívható)

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.	06 52 598 759
Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK.	06 56 344 478
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza	06 1 324 70 04
Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17
Westend Üzletközpont	06 1 238 75 76

Impresszum

576 KByte

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126

SZIASZTOK!

Megkezdődött az új év, és eseményekben nincs hiány – a gazdasági válság alaposan feldúlta a játékipar erőviszonyait, így mindenki komoly változtatásokra készül. Őrült idők járnak: az EA megreformálja a Need for Speedet, a Capcom lassan a legjobb játékok kiadójává küzdi fel magát – és végre megint egy minőségi, exkluzív játékot kaptunk PS2-re! Mi lesz a következő, megjelenik a Duke Nukem Forever...?

Szerencsére a szokásos koratavaszi pangás csak mennyiségben, nem pedig minőségben jelentkezik, hisz ugyan a szokásosnál némileg kevesebb játékot tudtunk tesztelni, de azok legalább nem okoztak csalódást: a Street Fighter IV kiabálásokkal teli játékteremmé változtatta a szerkesztőséget, a Halo Wars megmutatta, hogy lehet élvezetes, könnyen irányítható stratégiát készíteni konzolra is, és persze ott van a PS2-re megjelent Persona 4 is, az utóbbi idők messze legjobb japán szerepjátéka!

Előzetesek terén még mennyiségbeli gondunk sem volt, a világon elsőként írunk a Dead Space-t fejlesztő csapat új horror-akciójáról, a címlapunkon is látható Dante's Infernóról, kipróbáltuk a magyar fejlesztésű Battlestations: Pacific-et, körülnéztünk a Las Vegas-i technológia-parádén, a CES-en, és összegyűjtöttük nektek a legjobb LittleBigPlanet-pályákat is. Lassan pedig készülünk az 576.hu oldalunk átalakulására is, mire következő számunk megjelenik, remélhetőleg már aktív lesz az új weboldalunk!

Jó játékot!
Grath

576 KBYTE 04.SZÁM 2009. FEBRUÁR

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA





576 KBYTE TESZTEK

csevegő

odamondja kritika szemtelen vélemény világos merész őszinte szókimondó beszól

Megvádoltak minket Street Fighter-elfogultsággal, így Tekken-témában hintünk ismereteket. Plusz weboldal, poszter, szóval minden érzékeny téma szerepel most is!

Nagyon tetszik az újság, sokkal jobb, mint a Konzol, de azért szeretnék egy pár változtatást:
1. A címlap. Nem kéne most már oda tenni, hogy „599 Ft kizárólag az 576 KByte üzletekben!". Az eddigi újságokat azon az áron fizettem, pedig rendes újságárusnál vettem.
2. Lehetne egy rovat a nem annyira fontos játékok demójáról.



3. A tartalomnál a tesztek felsorolását oldalsorrendbe kéne tenni, mintsem ABC sorrendbe.
4. Visszatérhetnétek a poszterekre.
5. A weboldalt témailag felújíthatnátok.
6. A csevegőhöz kitalálhatnátok havonta új témát.
Ennyi lenne. *mychael*

1. Ha a szegény újságos 599-ért adta az újságot, akkor alaposan átvágta magát – merthogy a kedvezmény csak az 576 KByte üzletekben él, legalábbis elvileg.
2. Csak demókról külön nem tervezünk írni, a fontosabb játékoknál inkább egy hosszabb előzetest állítunk össze – már csak azért is, mert sokszor ezeknél is ki tudjuk próbálni az adott játékot, netén el tudunk beszélgetni a fejlesztőkkel.
3. Jó, hát erről kiírhatunk szavazást, te vagy az első, akinek nem tetszett.
4. Előbb-utóbb biztos lesz poszter is, egyelőre más jellegű ajándékokban gondolkodunk. Ha mindenképpen ragaszkodsz hozzá, és bujkál benned némi művészi véna (ennek hiányában, ha szüleid/főbérlőd/nejed megértésében reménykedsz), a mostani számhoz adott tollal te is firkanthatsz valamit a falra. Felelősséget (és újrafestést) nem vállalunk...
5. A weboldal nemsokára megújul.
6. A következő csevegő témája legyen az, hogy mi legyen az az utáni Csevegő témája.

1. Nagyon jó az újság. Én rosszabbra számítottam, meg azt hittem több részt fog elfoglalni a PC, de kellemeset csalódtam. Azért remélem több csevis oldal lesz majd benne, de csak így tovább!
2. Azt szeretném megkérdezni, hogy nem tudtok valami oldalt, ami játék premierbulikkal kapcsolatos? Vagy közelgő bulikról valami infót? Mert szívesen mennék ilyen bulikra csak nem tudom, hogy mi mikor van.
3. Ez lehet, hogy a fanságom miatt van, de azért leírom. Úgy érzem, mintha kicsit mellőznétek a tekkenes infókat. Nem magamért írom, hanem olyan Tekkenesek miatt, akiknek nincs internete megtudni az új infókat. Bár a novemberi számban volt egy kis infó a hatodik részről, de azóta jött egy Winter Trailer is, meg egy körülbelüli megjelenési dátum. [...] Ráadásul nyáron elvileg jön a Tekken film, és az új konzolokban nem volt róla szó. Bezzeg a SF-ről van hír. Ezt nem féltékenységből írom, csak valahogy egyensúlyba kellene hozni az egészet. Megértem, hogy az új SF meg a film hamarabb jön, mint a Tekken, de akkor is ez így fura.
Hű olvasótok, *Don-Atello*

1. Hosszabb Csevegő lesz. Valamikor. Inkább előbb, mint később.
2. Sajnos külön oldal erre nincs, de ha valami buliról tudomást szerzünk, akkor azt az 576.hu oldalunkon kihírezzük.
3. Szánjuk-bánjuk hiányosságunkat, következzen némi gyorssegély. A Tekken-filmet 2002-ben jelentették be, azóta váltott már rendezőt, forgatókönyvet, producert, elfogyasztott egy tucat színészt (Jet Li 2005-ben szállt ki), de állítólag 2009-ben már tényleg a mozikba kerül. Ami a játékot illeti, mivel a konzolos verziót még senki nem próbálta ki a fejlesztőkön kívül, nem sokat tudni róla. Természetesen a játéktermi változatra épül, de állítólag millió téren változik, bővül majd – ám amíg erről nem tudni semmit, nem írunk róla – de hidd el, amint kipróbálható lesz a játék PS3-on vagy X360-on, megírjuk élményeinket. És ha ez vigasztal, tavaly bedobáltunk pár százjenest egy automatába Tokióban, és jelentjük, hogy Hwoarang még mindig remekül rugdosódik! ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

F.E.A.R. 2
PC-s F.E.A.R. 2-t nyertek:
Rendes Zsolt, Budakalász
Süle Zoltán, Nagykanizsa

Lord of the Rings: Conquest
PC-s Lord of the Rings: Conquestet nyertek:
Kovács László, Előszállás
Töltéssy Áron, Hatvan

Skate 2
X360-as Skate 2-t nyert:
Magyari Gábor, Budapest
PS3-as Skate 2-t nyert:
Bürger Tamás, Szeged

Killzone 2
Killzone 2-t nyertek:
Kőhalmi Károly, Monor
Gyurcsik Attila, Érd
Simsi Judit, Kecskemét

Mindenkit nagy tisztelettel megkérünk, hogy a nyereményjátékoknál a válasz mellett nevét, címét és telefonszámát is mindenféleképpen tüntesse fel, mert ezen adatok hiányában még az amúgy teljesen helyes megfejtéseket sem tudjuk elfogadni. Megértéseteket köszönjük!

Ezen számunk nyereményjátékai
Valentin napi X360 kontroller (06. oldal), Lord of the Rings: Conquest (17. oldal), Fallout 3 (19.oldal), Street Fighter 4 (58. oldal), Halo Wars (70. oldal), Burnout Paradise: Ultimate Box (77. oldal)



Boldog, kontrollerben gazdag Valentin-napot!

A Microsoft felajánlásában olvasóink között kisorsoljuk az egyetlen, az országban levő vérvörös Xbox 360-kontrollert, méghozzá a Valentin-naphoz illően díszes és szívecskékkel borított díszdobozban.

A jelentkezéshez nincs más dolgod, mint írni egy emailt a nyeremenyjatek@576.hu címre. A témamegjelölés legyen Valentin-nap, a kérdésünk pedig az, hogy mi volt a Bungie első játéka.

Jelentkezési határidő: március 2.



HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni

A HÓNAP SZTORIJA
DANTE'S INFERNO

INTERJÚK

Nem csak az új Need for Speedről beszélgettünk el a producerrel, de felkerestük a Dead Space és a legutóbbi Mortal Kombat alkotóit, hogy meséljenek nekünk a folytatásokról. És kifaggattuk az Eidos Hungary legényeit is...



BÉTATESZTEK

Előzetest úgy is lehet írni, ha csak a fejlesztők által elmondottakra támaszkodik az ember, de menynyivel jobb, amikor kipróbálás után osztjuk meg véleményünket. NFS Shift, Dante's Inferno, Empire, Riddick, Dark Void…



RENDEZVÉNYEK

Az épp Angliában tanyázó BP egy játéktermi programokat bemutató kiállításról küldött helyzetjelentést (az egyetlen látogató, aki tényleg játszani, és nem üzletelni akart), és persze a vegasi CES-ről sem feledkezhetünk el.





ATEI 2009

amusement trade exhibition international

írta és fényképezte: BAGÓ PÉTER

Az utóbbi pár évben sokat fordult velünk a világ – morfondírozom magamban egy szürke januári délelőtt –, miközben tiszteletemet teszem a londoni Earls Court kiállítócsarnok hatalmas aulái alatt. Az apropó amiért jelen vagyunk: a minden évben hagyományosan megrendezésre kerülő Amusement Trade Exhibition International (ejtsd: ATEI) kiállítás, mely elsősorban a szórakoztatóelektronikai termékek játéktermi vonzataira összpontosít. A zártkörű rendezvénynek számomra mégiscsak egyetlen fontos hozadéka volt: miszerint minden kiállított masina ingyenesen volt nyúzható és kipróbálható (azon elhanyagolható tény mellett, hogy a kiállítás leginkább a szakmabeliek öltönyös és nyakkendős kasztjainak üzleti megbeszéléseire összpontosított). Egy olyan flipperbolondnak mint én, ez pedig több mint felhívás keringőre...

Szóval, miután a menedzserek legnagyobb megrökönyödésére megdöntöttem a Batman: The Dark Knight fejlesztőinek rekordját is, újabb kihívások után kutattam. Nem volt nehéz érdekességekre bukkanni a csarnokszerűen felállított standok között, ugyanis a több ezer négyzetméternyi területen a hagyományosnak mondható árkád masinák mellett igen extrém és formabontó ötleteket is találtam. Formálisan újradefiniálták például a zenegépek kínálatát – az esztétikus, falra szerelhető modellek immáron teljesen digitális formában, hatalmas kijelzővel és a számokhoz rendelt videoklippel kápráztattak el. Vagy említhetném például a Game Gate VU névre hallgató hibrid automatát, mely az otthoni konzolgenerációk legsikeresebb játékait tálalja elénk, időalapú rendszerben. Nem kell konzoltulajnak lenni tehát, hogy ismerd és játszhasd a legújabb vagy leghíresebb csodákat – elég, ha a megfelelő mennyiségű zsetont bedobálod a gépezetbe, és máris hosszú órákig nyúzhatod kedvenceidet.

Persze nem hiányozhattak a hagyományosan neves húzócímek sem: itt volt a Street Fighter IV









és a Tekken 6, a Sega Rally 3, valamint ugyancsak a Segától egy Rambo-filmeken alapuló lövöldözős játék. A Konami az ostorral irányítható Castlevaniával és a Guitar Hero átalakított, játéktermi változataival kedveskedett, a Namco pedig a szokásosnak mondható legfrissebb fénypisztolyos őrületével, a Razing Stormmal hódított. Mindhárom ázsiai nagyágyú kísérletezgetett új ötletekkel is, melyek közül a SEGA vitte a prímet a Brick People nevű, valódi építőkockás kivetítőjével. Az elképzelés szerint a képernyőn megjelenített karakterek a játéktérbe általunk valós időben lehelyezett kézzelfogható kockák segítségével juthatnak tova az akadályokon. A Global VR nevű disztribúciós társulás olyan számítógépes sikerek átdolgozásával jeleskedett mint a Need for Speed: Carbon, vagy a NASCAR, de az Aliens-filmek is megkapták a maguk átiratát egy lövöldözős játék keretében. Természetesen akadtak nyerőautomaták, és különböző ajándékokkal kecsegtető szerencsegépek is (a manapság divatos videojáték-hősök plüssfigurái mindenfelé uralták a standokat). A Star Wars pedig valószínűleg történetének legszégyenletesebb állomását érte el a több színben pompázó szerencsejáték-automatával. A sok száz automata és lehetőség azonban izgalmas színfoltja volt az idei év kínálatában, melynek legnagyobb tanulsága az volt, hogy mindenképpen érdemes néha betérni az árkádokba egy-egy új és izgalmas csoda végett. ■



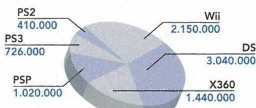
Az ATEI 2009 legemlékezetesebb játékai

GTI CLUB (Konami) Szőlőfürtös olasz kisvendéglőre emlékeztető kabinnal.
HUMMER (Sega) A monstrumokat megformáló alkalmatosság két személy számára.
CSI (Stern Pinball) Helyszínelők flipperasztalként – kihagyhatatlan.
UBEAT (Konami) Érintőképernyős ritmusjáték, reflex- és ujjgyakorlat a legnagyobb slágerekre.
HITTY MOUSE (UDC) Gyorsasági reflexjáték: vágd kupán az előbúvó állatokat, mielőtt visszahúzódnának rejtekhelyükre.



TOPLISTA USA december 01-31.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	Wii Play	WII	–
2.	Call of Duty: World At War	X360	9.0
3.	Wii Fit	WII	8.0
4.	Mario Kart Wii	WII	9.0
5.	Guitar Hero World Tour	WII	8.9
6.	Gears of War 2	X360	9.2
7.	Left 4 Dead	X360	8.5
8.	Mario Kart	DS	8.0
9.	Call of Duty: World at War	PS3	9.0
10.	Animal Crossing	WII	7.0



A karácsonyi őrület természetesen eszelős számokat hozott, főként a Nindendo dörzsölhette a tenyerét, de a Microsoft sem panaszkodhatott. A PlayStation-világban nem volt ilyen rózsás a helyzet, hisz PS3-ból egyenesen kevesebb fogyott, mint tavaly ilyenkor – igaz, mivel az év első felét meghúzták, a teljes évet tekintve 30%-os az előrelépésük 2007-hez képest.



ONLY IN JAPAN

Yuusha30: No Kuse Ni Namaikida

Alsóhangon is huszonsok órás kalanddal kecsegtető stílus, instant emészthető formában: a Marvelous ismét újít, ezúttal szerepjáték-fronton. Az eredetileg ingyenes formában terjesztett, aztán drága pénzért megvásárolt és jelentősen kibővített PSP-exkluzív Yuusha30 az ideális kézikonzolos játék definíciója. Fogd a hősöd, a fejlődés érdekében csapj le vele szörnyeket, vegyél egyre jobb felszerelést, aztán ugorj az ellenséget irányító démonfejedelem nyakába – mindezt kerek 30 másodpercben. A Yuusha30 masszívan hardcore játék, amely minden játékmódjában garantálja, hogy vért izzadj. Shmup nézőpontból csapj le mindenkit és szerezd meg a gyógyitalt a király számára; védd meg a helyi mágust és ölj le minden szörnyet; démonlordként tegyél el láb alól minden hőst – mindezt továbbra is kerek harminc másodperc alatt. A stilizált 2D-s körítésbe csomagolt Yuusha márciustól ostromolja a japán piacot, ráadásul a minimális szövegmennyisége miatt nagyon importbarát – beszerzése fokozottan ajánlott, elsősorban az acélidegekkel rendelkezőknek. Plusz nem árt fél perc szabadidő sem! ■











■ PSPHONE?
A Sony Ericcson mérnökei megalkották a telefonnal kiegészített PSP terveit (a kép kamu), de a Sony japán karja abszolút határozottsággal lőtte le a projektet. Ettől az Ericcson vezetősége sértődött be, így a jelentések szerint a Sony Ericcson akár szét is szakadhat…



■ AZ IDŐ KEREKE
1999-ben már megjelent egy FPS az Idő kereke című fantasy regénysorozat alapján, de a jogokat most egy új stúdió, a Red Eagle szerezte meg. Ők egy MMO-t és egy akciójátékot is terveznek Robert Jordan világában, a terjesztési munkálatokat az EA végzi.

■ SÁRKÁNYKÖNYV
A Bioware-től már megszokhattuk, hogy szerepjátékaikhoz kidolgozott világokat alkotnak. És ahogy a Mass Effecthez, úgy a Dragon Age-hez is készült egy könyv, amely a játék eseményeit vezeti fel – ez Stolen Throne címmel kerül a boltokba.



■ ÚJ VADNYUGAT
A Call of Juarez egy közepes FPS volt néhány éve, de a Ubisoft mégis egy folytatás mellett döntött. A Bound in Blood alcímű epizód előzmény lesz, egy testvérpárral kell majd „kommandózni" a polgárháború forgatagában és azték romokban.



RED ALERT 3
UPRISING

A Red Alert 3 ugyan talán akkora sikert nem aratott, mint amekkorát a bejelentését követő hisztériát látva mindenki várt, de ettől függetlenül sem marad el a folytatás – egyelőre egy PC-exkluzív, csak letölthető formában megjelenő kiegészítő alakjában. Az Uprising a szövetségesek győzelmét veszi alapnak, a három minikampány (négy-öt pályával „fajonként") mindegyike ezen esemény után játszódik. A negyedik kampány teljesen új stílusú lesz, ez egy Diablo-jellegű hentelés lesz, tulajdonképpen mindennemű stratégia nélkül. Itt Yurikót irányíthatjuk, a japánok félelmetes agyi erővel bíró tinilányát (lásd balra), amint rendet vág az amerikaiak és a szovjetek legdurvább egységei között. Természetesen lesznek új egységek (a japánok például egy repülő erődöt is kapnak), vagy 30 multiplayer pálya, no és rengeteg élőszereplős videó – az életben maradt tagokhoz (Ivana Milicevic, Gemma Atkinson) többek között Holly Valance is csatlakozik. A megjelenés márciusban várható, de tippünk szerint előbb-utóbb lesz konzolra is… ■



Oldschool
Oldschool
'99/01



A BORÍTÓN
TUROK 2

Ökör sztori, nagyobb köd mint Silent Hill váróskában, FPS-re teljesen alkalmatlan kontroller – és mindezek ellenére a Turok 2 egy igazi élmény volt! Millió fegyver, az elődnél jóval nagyobb pályák, és persze az emlékezetes, négyfelé osztott képernyőn zajló harcok a haverok ellen. Igaz, később sikerült sárba tiporni a Turok nevet, de itt még minden rendben volt!



BEST OF '99/02
R-TYPE DELTA

Bár több játék is kapott magasabb pontszámot, ezeket most felülbíráljuk – nincs isten, hogy az A Bug's Life 92%-ot érdemeljen! Tehát R-Type Delta... Az első háromdimenziós grafikájú R-Type, az első R-Type, ahol több eltérő fegyverzetű gép között lehetett választani. Szerencsére a stílus, a kihívás szintje és az élvezetes főszörnyek nem sokat változtak – remek játék!



ÚJ HARDVER!
GAME BOY COLOR

Az első színes Nintendo-kézikonzol magyar megjelenésének alkalmából olvashattatok egy nagyobb bemutatót a GBC-ről. A 22 ezer forintért kapható kis kütyü ugye nem csak utószínezte a régi játékokat, de a direkt erre készült programok igazi színpompában tündököltek: a gép egyszerre akár 56 árnyalatot is ki tudott rajzolni a 160x144 pixeles képernyőn!



ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

EA MMA Az EA-nek van boxjátéka, van rapperekkel dúsított bunyós cucca és van nekik egy Facebreakerük is. Úgy tűnik azonban, hogy ez még mindig nem elég az agresszív sportokból, most éppen a vegyes harcművészeti ágak iránt érdeklődnek – már ha lehet hinni az MMA-szövetségek (mixed martial arts) felől érkező híreszteléseknek. Az UFC jogai jelenleg a THQ-nál vannak, de egyrészt az csak az egyik, a sok ilyen szervezet, versenysorozat közül, másrészt meg azt tudjuk, hogy az EA elég hatékony az exkluzív jogok megszerzésében...

Újabb sötétség jön A svéd Starbreeze mostanában a Chronicles of Riddick remake-je miatt van a figyelem középpontjában, de miután az megjelenik tavasszal, az északi fejlesztők nem fognak eltűnni. Nem csak az EA-nek dolgoznak egy másik remake-en (igaz, itt egy jóval régebbi klasszikus felújításáról van szó – mi továbbra is a Syndicate-et tippeljük), de állítólag a hangulatos, de játékmenetében nem sok újat mutató Darkness folytatásán is munkálkodnak. Hősünk állítólag ezúttal új képességekkel is gazdagodik, és a világ sokkal nagyobb szeletét is bejárhatja majd...

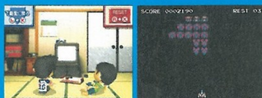
Harmadik sebesség A Valve eredetileg úgy tervezte, hogy a Half-Life 2 kiegészítői fél évente követik egymást. Ez 2004-ben volt, azóta kettőt sikerült ezekből kiadni, szóval a tempó némileg lassabb a vártnál – de elkerülhetetlen, hogy az Episode Three is valamikor megjelenjen. Erről ugyan még szinte semmit nem tudni (azon túl, hogy fagyos környezetben játszódik majd nagy része), de úgy tűnik, hogy megint kapunk mellé valami bónuszt (az Episode Two mellé ugye a Portal és a TeamFortress 2 járt). A legvalószínűbb, hogy az egyik hivatalos mod – vagy a Counter-Strike vagy a Day of Defeat – felturbózott, 2.0 számú verzióját kapjuk majd ajándékba.

Dead Planet vs. Lost Rising Bár a Capcomnál hatalmas a csend az X360-on hatalmas sikert arató játékok igazi folytatásáról, úgy tudni, hogy a színfalak mögött mindkettő készülget. A zombis Dead Rising 2 fejlesztőinek a pletykák a kanadai Blue Castle-t jelölik meg, míg a Lost Planet 2-t egy hozzánk közelebbi, európai csapatnál kell keresgélni. Részletek az E3-on várhatók, de úgy tudni, hogy most már mindkét program egyszerre jön ki PC-n, PS3-on és X360-on! ■

RETRO GAME CHALLANGE



Téged is megérint néha-néha a nosztalgia szele? A mai csilli-villi játékok helyett inkább a régi idők nagyjaival szórakozol? Poligon helyett sprite-ok, 7.1-es hang helyett midi csipogás, gigányi RAM-ok helyett 576 KByte? Akkor ez a te játékod lesz! A Retro Game Challenge-ben egy Arino nevű srácot alakítunk (a játék amúgy egy japán tévéműsor alapján készült), aki visszakerül 1985-be, és egészen 1989-ig ott marad. A korszak nagy játékaival játszik, játékújságokat olvas, nézegeti a kézikönyveket. Nyolc retro játék lesz, köztük egy Galaga-klón, egy Ninja Gaiden-hasonmás és egy Dragon Quest-másolat. Oké, nem az eredeti játékok, de a „kamu-nyolcbitesek" így is remek szórakozást ígérnek! ■





Venetica

Azt már a Terry Pratchett-könyvekből is tudjuk, hogy a Halál lányának lenni nem éppen főnyeremény. A birtok kihalt, a társaság csontos, a kaja rémes, apa műszakjai hosszúak, a ló után pedig rengeteget kell takarítani. Ebben az esetben azonban még ennél is rosszabb a helyzet, mert a Halált kirúgták, az új fickó pedig egy hatalomőrült nekromanta, aki nem csak azokat kaszázza le őrült csillogással a szemében, akiknek amúgy is vége lenne, de mindenkit megpróbál kinyírni. Egy, csak egy leány van talpon a vidéken: Scarlett, az említett ex-Halál kislánya. Velencének két kivetülését is bejárjuk (a valódit meg a „másvilági" verziót), furcsa szörnyeket fogunk el és idomítunk be, varázslatokat tanulunk meg – az akció és a szerepjátékok ezen keveréke rendkívül stílusos grafikai körítéssel nyáron jelenik meg PC-re és X360-ra. ■



Section 8

Csapatalapú, sci-fi FPS. Láttunk már ilyet, nem is keveset – lássuk, hogy a TimeGate és a Section 8 mivel fog kitűnni ezek közül. Először is, a pálya, a csatatér minden alkalommal randomgenerált lesz – néha szimmetrikus, néha aszimmetrikus; néha nyílt, másszor egy zárt épületkomplexum; egyszer nappali, máskor éjszakai. A katonák igencsak testreszabhatóak lesznek – választhatunk kasztok, másodlagos fegyverek, gránátok és páncélkiegészítők között (utóbbiak passzív bónuszokat – például több életerőt, gyorsabb pajzsregenerálódást, erősebb jet-packet - adnak). A hagyományos, Battlefield-féle, járműveket használó, bázisokat, gyárakat elfoglaló játékmenetet több dolog is feldobja: például az elfoglalt helyszínek bónuszokat (erősebb radar, új járművek, több lőszer) adnak. Másrészt nem csak járműveket rendelhetünk a pálya bármelyik pontján, de kisebb bázisokat, ütegeket is elhelyezhetünk – és ha még ez sem elég, kisebb, szintén randomgenerált küldetéseket is kérhetünk, majd megpróbálhatunk elvégezni. ■



Fémesedés
Márciusban érkezik a második, egyetlen bandára összpontosító Guitar Hero, mégpedig a régóta emlegetett Metallica-kiadás. 28 – cenzúrázatlan – szám a névadóktól, 17 másik az együttes kedvenc bandáitól (Slayer, Machine Head, Queen, Judas Priest), természetesen akár dobbal és énekkel is.

A JÁTÉKVILÁG számokban

1051 játékot számlál a teljes japán NES játékkollekció (650.000 jen egy teljes gyűjtemény ára)

2.60 a legújabb PS3 firmware, amellyel már lehet DivX filmeket is nézni

2010 -ben jelenik meg a World of Darkness MMO vámpírokkal, vérfarkasokkal és hasonlókkal

18 szerver maradt az Age of Conan működtetésére az eredeti 49-ből

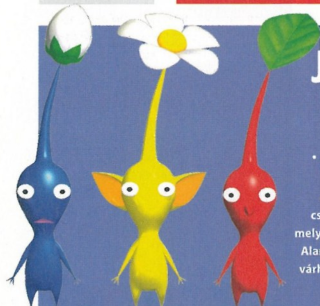
47 millió példány kelt el eddig a Dragon Quest-sorozat tagjaiból, 90%-uk Japánban

27 %-kal ugrott meg a gitárok eladása 2008-ban a zenés játékoknak köszönhetően

1 milliárd dolláros bevételt hozott a Guitar Hero 3; ez az első játék, amely elérte az álomhatárt

30 embert rúgott ki az Eidos, mert a TR Underworld „csak" 1.5 millióban fogyott

21.3 milliárd dollár bevételt hozott a játékipar 2008-ban, az USA-ban



Játszd újra, fanboy!

A Nintendo Wii-re fazonírozza GameCube-kínálatát

Sok pénzt keresni kevés munkával? A Nintendo újkori üzletpolitikája erre épül – ennek legújabb bizonyítéka a „New Control Play!" termékcsalád. Hogy ez mit is jelent? Régi, kicsit leporolt GameCube-játékokat, melyeknek az irányítását átvariálták a Wii mozgásérzékelős megoldására. Alant az első három, nálunk is megjelenő – február végén, március elején várhatók az első játékok – programról írunk, de Japánban a Donkey Kong Jungle Beat és a Chibi Robo is a listán van.

Pikmin

GC Valós idejű stratégia – fegyverek, tankok, bázisok, nyersanyag-gyűjtés és más, komoly-komor dolgok nélkül. Ez a Pikmin, amelyben apró, virágszerű lényeket kellett kommandírozni, hogy hősünk, Olimar kapitány űrhajójának szétszóródott darabkáit összeszedhessük.

WII Azon túl, hogy most már naponta lehet menteni, csak az irányítás változott számottevően: a kapitányt az analóg karral, a parancsokat kiadó kurzort pedig a wiimote távirányítóval mozgathatjuk. Ez sokkal gyorsabb és precízebb irányítást tesz lehetővé.



Mario Power Tennis



GC Az N64-es Mario Tennis átalakított verziójáról van szó, amely a jól ismert kompánia salakon és füvön zajló küzdelmeihez egyetlen dolgot tesz hozzá: a Power Shotokat, amelyek karaktertől függő speciális, visszaadhatatlan ütések. Ez sajnos eléggé elrontotta a játékot – reméljük, itt majd lesz lehetőség a kikapcsolására.

WII Ha játszottál a Wii Sports teniszjátékával, el tudod képzelni a dolgot: ahogy legyintesz a kontrollerrel, úgy suhint a játékban a karaktered. Sőt, olyannyira hasonló a két játék, hogy kapunk egy új opciót is, ahol nem kell mozgatnunk a karaktert, hanem csak az ütésre kell koncentrálni…

Metroid Prime

GC FPS, ami nem FPS, hanem egy kalandokkal és küzdelemmel teli fantasztikus utazás. Az első Prime formabontó és gyönyörű volt, Samus Aran fejvadásznő küldetése a mai napig etalonnak számít. A zene, a platform-elemek, a nagyszerű harc együttesen tették klasszikussá a programot!

WII Egyetlen változást kapunk, igaz, az igencsak fontos lesz: a már Wii-re megjelent Metroid Prime 3 remek kontroll-rendszerét ültették át az első részbe. Így pontosan célozhatunk, és persze a golyóvá gömbölyödött Samust is sokkal könnyedebben lehet irányítani.



Kishírek a nagyvilágból



Halo esküvő

Ahogy SickNDeHed és PsychoVandal megismerkedtek – egy online Halo 2 meccsen –, azonnal tudták, hogy valami különös vibrálás van köztük. PsychoVandalt elbűvölte a lány gránátozó képessége, SickNDeHed pedig a srác akrobatikus harcmodorába szeretett bele. Jött a lánykérés, majd az esküvő. Az eskető pap Mark 6-os páncélba öltözve adta őket össze, a zenekar a Halo 3 főtémáját játszotta, a termet az Ivory Tower pályának megfelelően rendezték be, a Halo-embléma pedig rajta volt mind a vőlegény, mint a menyasszony ruháján. Ja, és nem „férj és feleség" lettek, hanem „csapattársak egy életre"..



Mario & Luigi RPG 3

Bowsernek végre sikerül, amire már évtizedek óta vágyott: sikerült megennie Mariót és Luigit. Oké, a „megenni" talán túlzás, a lenyelni kifejezés sokkal pontosabb, hisz hőseink túlélik a falattá válást, és a játék felét Bowser beleiben, szerveiben, testüregeiben kóricálva fogják eltölteni; a játék másik felében Bowsert irányítjuk, aki a szokásos kifinomultságával készül eltiporni valami új főgonoszt. Jó móka, hogy ha ő nyel le valamit – legyen az valami táp vagy épp egy ellenfél –, azzal Marioék a gyomorban összeakadhatnak…



Tenchu 4

Noha sztori szempontjából ez valójában a Tenchu 3 közvetlen folytatása, a valóságban ez már a tizedik (vagy ha a kibővített verziókat is számoljuk, a 12.) Tenchu lesz. Wii-re és PSP-re jelenik meg, és a sorozat korai részeinek rajongóit megnyugtathatja, hogy sok éves kihagyás után megint az első két rész alkotói állnak a játék mögött. Természetesen a sorozat két ásza, a nagydarab Rikimaru és a fürge Ayame lesz a két irányítható nindzsa, és tíz központi megbízás, valamint 50 mellékküldetés várja majd a lopakodásra, shurikenhajigálásra és füstbombahasználatra éhes személyeket.

Heroes over Europe

Tíz éve szinte havonta érkeztek a jobbnál jobb, komplexnél komplexebb világháborús repülőgép-szimulátorok – aztán ez a stílus összeomlott, és azóta ritkaságszámba megy, ha megjelenik egy ilyen program. A régóta nélkülözők most fevidulhatnak, hisz az Atari tavasszal Európában is piacra dobja ezt az orosz fejlesztésű szimulátort. Oké, nem szimulátort – a Heroes over Europe ugyanis bevallottan nem szimulátor lesz, hanem egy akciójáték. Ugyan a világháború igazi nagy légicsatáiban járunk, a gépek is a korszakból származnak, de az egyedüli valósághű dolog az lesz, hogy a felhőkben tényleg el lehet bújni. Mert van itt turbózás, meg pontos célzással egyetlen lövéssel kiiktatható gépek egész serege, ellenfelek százaival megszórt extrém küldetések. Ez önmagában még nem baj persze, csak tessék felkészülni – csak külső nézet van, a pilótafülke megszállottjai bizony hoppon fognak maradni. ■











A gitárhős-effekt

Amikor Bobby Kotick nyomására az Activision 2006-ban megvásárolta az első Guitar Herót épp kiadó Red Octane-t százmillió dollárért, sokan nem értették, hogy mit akar ezzel a plasztikgitárosdival. Aztán bebizonyosodott, hogy nem nyúlt mellé, a Guitar Hero napjaink egyik legnagyobb üzleti sikerévé nőtte ki magát – olyannyira, hogy már a zeneiparra is kihatással van. Az csak a kisebb dolog, hogy Amerikában az elektromos gitárok eladásai negyedével nőttek, a dobverő-gyártók pedig aranykorukat élik (nem vicc, a GH és a Rock Band sorozatokhoz készült dobverők a teljes gyártás 50%-áért felelnek).

A durva az, hogy a játékokban szereplő zenék népszerűsége megugrott: az iTunes zenei hálózat statisztikái alapján a letöltések minimum 15, de egyes esetekben akár 840 százalékkal is megnőttek. Ráadásul a Guitar Hero: Aerosmith első hetes eladásaiból háromszor annyi pénz folyt be, mint amit banda előző albumának nyitásával szerzett. A fizetős számletöltések jelenleg a Guitar Hero-sorozatban 21, a Rock Bandeknél 30 milliónál állnak – tehát ez lehet a zeneipar egyik kapaszkodója a válságból való kievickélés során. ■



idézetek – ők megmondták...



Nem fogunk egy „könnyű programozni rá" felépítésű konzolt csinálni a fejlesztőknek, mert ez azt jelentené, hogy mindenki azonnal ki tudná aknázni a hardvert. Mi tíz évre tervezzük a PS3-at – mit csinálnánk ekkor a maradék kilenc és fél évben…?

Kaz Hirai, a Sony szórakoztatóelektronikai ágának abszolút főnöke. A PS3-programozásba beleőszült tömegek világszerte csuklásra késztetik a kedves mamát.

A Final Fantasy XIII demója csak a japán kiadású FF7: Advent Children Complete-en fog szerepelni, más régiókban egyelőre ez nem lesz elérhető. A játék Japánban egyébként 2009-ben még megjelenik, máshol erre 2010 második fele előtt nincs esély.

Square Enix európai sajtóközpontjának nyilatkozata, amit egy nagy középső ujjként is lehet értelmezni. Vajon miért nem vagyunk meglepve?

Valószínűleg ez a legjobb a szériának – itt az ideje, hogy mások friss ötletei is szerephez jussanak.

Joel Jewett, a Neversoft vezetője egy interjúban jelenti be, hogy az új Tony Hawk-játékot már nem ők készítik

Egy csak gyorsabb és erősebb gép nem lesz elég [a következő hardvergenerációban]. A mai konzolok élettartama nagy valószínűséggel hosszabb lesz, mint a korábbi generációké.

Robbie Bach, a Microsoft szórakoztatóipari ágának vezetője megerősíti azon gyanúinkat, miszerint új otthoni konzolokkal 2011-2012 előtt nem nagyon fogunk találkozni.

2003 és 2007 között [Amerikában] a mozijegy-eladások 6%-kal, a tévénézés szintén 6%-kal, a zeneipar eladásai 12%-kal csökkentek, a DVD-eladások szintje pedig nem változott. Ugyanebben a négy évben a videojáték ipar 40%-kal bővült. Az elkövetkezendő évtizedben a videojátékok túlszárnyalják a szórakoztatás minden más formáját – az emberi történelem e területe örökre megváltozott a játékoknak köszönhetően!

Mike Griffith, az Activision Blizzard játékfejlesztési igazgatója lelkesedik

A 127 milliós Japánban 23 millió DS-t adtunk el – az Egyesült államokban 300 millióan, az Európai Unióban pedig 490 millióan élnek. Ha a számokat nézzük, ez azt jelenti, hogy ezeken a piacokon még rengeteg DS-t tudunk értékesíteni.

Satoru Iwata, a Nintendo vezetőjének nyilatkozatából. Ezek szerint tudják, hogy létezik Európa; eddig ebben nem voltunk biztosak…

Nekünk, mint cégnek 2009-ben az lesz a legfontosabb célunk, hogy profitot termeljünk.

David Reeves, európai Sony-vezér szavai. Eddig egyébként mi lehetett a céljuk…?

Rengeteget tanulhatunk az EA-nevelésű sráctól, aki megalapította a 2D Boy stúdiót, és egy kis csapattal, még kevesebb pénzzel egy olyan kreatív és egyedi játékot hozott össze, mint a World of Goo. […] úgy gondolom mi is ezekre helyezzük a hangsúlyt, hogy ilyen jellegű élményeket tudjunk összehozni az EA Sports-játékokban is.

Peter Moore, EA Sports-vezér

(nem túl) TITKOS NAPLÓK

A játékfejlesztők egy része a sztereotíp jellegű, sápadt-szemüveges, visszahúzódó srác, de néhányan közülük szeretik megosztani véleményüket a világgal, legyen szó saját játékaikról, a konkurenciáról vagy épp a tegnap esti filmről. Más szóval blogolnak – íme a legérdekesebbek. Az összeállításból kihagytuk a konzolgyártók blogjait, fejlesztők és kiadók PR-szagúbb site-jait.



A SPORTKIRÁLY

PETER MOORE Az EA Sports szekció elnöke (korábban a Sega amerikai vezetője, majd az Xboxért felelős Microsoft-alelnök)
ITSINTHEGAME.EA.COM Bár természetesen titkos információkat nem kotyog ki Peter Moore, sok érdekes adatot, részletet tudhatunk meg az EA Sport játékok készítéséről és népszerűsítéséről, és úgy általában a sportok és a videojátékok összefonódásáról. Plusz itt jelent meg az első kép a Fight Night 4-ből!



A SZABADSZÁJÚ

DAVID JAFFE Az Eat Sleep Play fejlesztőstúdió vezetője (a Twisted Metal-széria és az első God of War vezető designere)
CRIMINALCRACKDOWN.BLOGSPOT.COM Twisted Metal akciófigurák, vidám, de nyomdafestéket nem tűrő vitatkozások mindenféle híroldalakkal és fórumozókkal, és webkamerával rögzített videók mindenről, legyen szó a God of War film rendezőjének személyéről, vagy az új játék kimerítő fókusztesztjeiről. De mikor szólja el magát végre az Eat Sleep Play első játékáról?!



AZ ŐRÜLT

TIM SCHAFER A Double Fine alapítója (a korai LucasArts-kalandjátékok, valamint a Psychonauts és a Brütal Legend designere és írója)
WWW.DOUBLEFINE.COM/NEWS.PHP Oké, ez elvileg a Double Fine híroldala, de Tim kisajátította, és ma már mindenről van szó a kislányától kezdve a Psychonauts tiszteletére készült sütiken, töklámpásokon és sapkákon át a fejlesztőcsapatot rettegésben tartó egér elleni küzdelemig. Ha vidámságra vágysz, kattints!



A „LEGAL ALIEN"

? (egy Japánban élő angol grafikus, aki JC Barnett álnéven írogat)
JAPANMANSHIP.BLOGSPOT.COM Bár nem tudni, hogy melyik cégnél is dolgozik, akit érdekel a játékfejlesztés japán módja, az ottani játékpiac működése és szívesen olvas a mindennapi életről a felkelő nap országában, az nem hagyhatja ki ezt a blogot. Leírása alapján nem is olyan könnyű elhelyezkedni odakint...



A REJTÉLYES

WARREN SPECTOR A Disney új videojáték-szakosztályának vezetője (olyan klasszikusok designere, mint az Ultima Underworld, a System Shock, a Thief vagy a Deus Ex)
JUNCTIONPOINT.WORDPRESS.COM Warren Spector a pletykák szerint egy grandiózus Miki-egér játékon dolgozik, de erről nem egy szót sem szól a blogon. Annál többet a klasszikus játékok elkészültéről, a D&D-ről, a játékipar szakmai gyűléseiről-összejöveteleiről. Szerencsére mostanában elég sűrűn frissítget, lehet, hogy jön a nagy bejelentés?



A NAGY ÖREG

RON GILBERT A Hothead kreatív direktora (az első két Monkey Island, valamint a Maniac Mansion és a Zak McKracken írója-designere)
GRUMPYGAMER.COM Ron jelenleg a DeathSpank nevű fura RPG-szerűségen dolgozik, és általában erről irogat, de persze úgy, hogy a játékról konkrétumokat nem árul el. Persze Monkey Island-nosztalgiából sincs hiány – sőt, állandóan az „igazi" harmadik rész elkészítésével szédíti a rajongókat (erre amúgy cirka 0 esély van).



AZ ELEMZŐ

BRUCE EVERISS videojáték-marketinges (korábban a Codemasters kommunikációs igazgatója)
BRUCEONGAMES.COM Ez a blog azoknak ajánlott, akiket mélyebben is érdekel a játékipar jelenlegi helyzete, a trendek és hírek, mert a marketinges Bruce ezeket gyűjti össze és elemzi ki. Az EA tényleges gondjai, a bolti játékterjesztés jövője, az online játékmarketing és ezer hasonló téma, közérthető, de mély formában.

A PSP tavasza

Ugyan a tavalyi évben példátlan módon visszaesett a PSP-re megjelent játékok száma, 2009 más lesz. Ez a hirtelen jött japán reneszánsznak köszönhető, hisz a Sony kézikonzolja ott a tavalyi év második felében megtáltosodott. Az áradat első hulláma tavasszal érkezik el hozzánk, jöjjön a három leginkább várt ezek közül!

PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?

FEJLESZTŐ/KIADÓ NIPPON ICHI MEGJELENÉS MÁRCIUS
Minden idők egyik legelborultabb játékcíméhez hasonló játékmenet is társul. A kajla Disgaea-sorozatban szereplő pingvinek (a prinny-k) lesznek a főszerepben, mégpedig egy oldalra scrollozós 2D-s akciójáték keretei között. A pingvinsereg (tényleg – ezren vannak, ha elfogy az összes, akkor van game over) egy elrabolt süteményt hajszol keresztül a világon, néha gyalog, ugrándozva, mással meg járműveken!



DISSIDIA: FINAL FANTASY

FEJLESZTŐ/KIADÓ SQUARE ENIX MEGJELENÉS MÁJUS
Címében Final Fantasy, lelkében azonban sokkal inkább Ehrgeiz – azaz nem egy szerepjáték, hanem egy verekedős játék, melyben a Final Fantasyk karakterei vesznek részt. Az első tíz részből szerepel itt egy-egy hős, illetve főellenség, valamint kapunk egy hőst a XI-ből és egy gonoszt a XII-ből – így jön ki a végleges 22 játszható karakter. A játék színtiszta akció, multiplayer csatákkal.



PHANTASY STAR PORTABLE

FEJLESZTŐ/KIADÓ ALFA SYSTEM/SEGA MEGJELENÉS ÁPRILIS
Phantasy Star Universe, csak épp PSP-re sűrítve. Megvan a négyfős online kalandozás, a hatalmas világok, a borzalmas karakterekkel telezsúfolt sztori. Lesznek letölthető küldetések, rengeteg új fegyver, valamint vadonatúj, időre menő feladatok. Igaz, az átvezető jelenetek lefogytak 2D-re, és a japán verziótól eltérően a PS2-es karaktereket sem lehet importálni, de így sincs ok a panaszra...



Videojáték menni Hollywood

A Bár a legnagyobb mozikba átkerült játékokról már írtunk, a következő hónapra még biztosan akad anyagunk, úgyhogy minden szörnyülködni vágyó addig is töprenghet azon, hogy Boll mester melyik játékot készül még tönkretenni. Ezen túl a hónap legfontosabb ilyen témájú híre az volt, hogy megjelent az első trailer az új Street Fighter filmből. Hááát… rosszabbnak tűnik, mint az előző Street Fighter, pedig az még a sokat látott Van Damme karrierjének is a mélypontját jelentette. Semmi SF nincs benne, a karakterek teljesen eltérő módon harcolnak, mint a játékbeli társaik (Balrog rakétavetővel?!), az ikonikus karakterek pedig fel sem fognak tűnni a moziban. Oké, a játék drágább, de annak az intrója is többet ér, mint a Legend of Chun-Li… ■

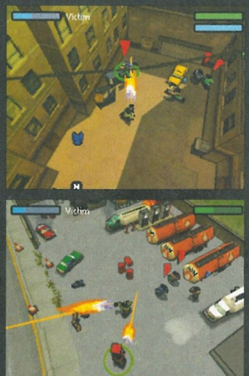
Játék (filmgyártó)	Adatlap	A történet
WORLD OF WARCRAFT (Legendary)	Bemutató: **2011** Producer: **Thomas Tull** (Dark Knight) Büdzsé: **100 millió dollár**	A forgatókönyvet még írják, de állítólag a WoW eseményei előtt fog játszódni, az meg egyenesen biztos, hogy élőszereplős film lesz, nem a legendás Blizzard-videók stílusában készül.
MASS EFFECT (?)	Bemutató: **?** Producer: **Avi Arad** (minden eddigi Marvel-film)	Még nem biztos, hogy lesz Mass Effect-mozi, mert nincs még megfelelő forgatókönyv, de a jogokat megszerezte rovatunk állandó tagja, Avi Arad. Reméljük, jó munkát fog végezni.
BIOSHOCK (Universal)	Bemutató: **2011** Producer: **Gore Verbinsky** Író: **John Logan** (Aviator)	Az első film feldolgozása lesz, de a harmadik játékkal együtt fog a mozikba kerülni. Állítólag „felnőtteknek" besorolású lesz, tehát nem fogják a témát túlszelidíteni…
ZOMBIE MASSACRE (Boll KG)	Bemutató: **2009** Rendező: **Uwe Boll** (...) Büdzsé: **6 millió dollár**	„Három punk és egy rendőr egy oldtimer kocsival bemennek egy zombifertőzött városkába, hogy egy atombomba segítségével végezzenek a szörnyekkel". A játék amúgy egy Wii-s fénypisztolyos izé lesz…
METAL GEAR SOLID (Sony)	Producer: **Michael DeLuca** (Blade 2, Magnolia) Executive Producer: **Hideo Kojima**	Úgy tűnik a régóta híresztelt és 2006-ban bejelentett Metal Gear-mozi ezúttal tényleg úton van. Ugyan szereplőkről nincs hír, és David Hayter forgatókönyvét is visszadobták, de Kojima neve garancia lehet.

NAGY BALHÉ, NAGYON KICSI KÍNÁBAN



DS-re látogat a GTA

A tizedik GTA kizárólag DS-re jelenik meg, de a riválisaihoz képest gyenge hardver ellenére is egészen elképesztő, hogy a rockstarosoknak (a Leeds-i csapatról van szó) mit sikerült összehoznia. Megkapjuk a GTA 4 teljes városát (Alderney, azaz Long Island kivételével), egy 3D grafikát és forgatható-zoomolható kamerát tartalmazó játékmotorral megalkotva, a látványvilág pedig rajzolt jellegű. A sztori a kínai és a koreai bűnözői társaságok közti versengésre koncentrál, mi az előbbiek egyik tagját, az anyaországból érkezett fiatal Huang Lee-t fogjuk alakítani. A srác véletlenül keveredik bele az eseményekbe, de ahogy azt kell, a végére ő lesz a bandavezér. Persze eddig hosszú út vezet, hisz a játék méretesebb, több lehetőséget nyújt, mint bármelyik PSP-s epizód – erre talán bizonyíték lehet az a statisztika, miszerint a DS-es játék kétszer annyi kódsorból áll, mint a Liberty City Stories… A DS egyedi képességeit is kihasználják: a toborzott tagokat nekünk kell kitetoválni, a taxikat valódi füttyentéssel állíthatjuk le, kocsifeltöréskor meg manuálisan kell a vezetékeket kötögetnünk. A megjelenés nálunk április tájékán várható! ■



TOPLISTA Magyarország január 05-11.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	Crysis	PC	--
2.	WoW: Wrath of the Lich King	PC	9.5
3.	MOH Airborne	PC	--
4.	NFS ProStreet	PC	--
5.	World of Warcraft	PC	--
6.	WoW: Burning Crusade	PC	--
7.	Battlefield 2 Deluxe	PC	--
8.	NFS Undercover	PC	--
9.	NFS Carbon	PC	--
10.	GTA 4	PC	9.1

mini ninjas



A dán IO fejlesztőcsapat korábban megalkotta a Hitman-szériát, legutóbb az ultrabrutális Kane & Lynch-csel kerültek botrányközelbe, így némileg meglepő lehet, hogy új alkotásuk egy jóval barátságosabb világba repít. A Mini Ninjas főhősei – nyilván – törpenövésű japán harcosok, közülük is „kiemelkedik" Hiro, akit a Gonosz Szamuráj Nagyúr (ő természetesen a Végzet Erődjében lakik) elleni küzdelemben fogunk irányítani. Egy gyermeki külsőbe bújtatott akciójátékról van szó, közepesen összetett harcrendszerrel, kis lopakodással, némi mágiával, csipetnyi RPG-ízzel és valami félelmetesen aranyos karakterekkel. A játék PSP kivételével minden platformra megjelenik, valamikor év végén. ■





VÉGE A DALNAK...

A gazdasági válság hatása egyre érezhetőbb a játékvilágban is: fejlesztőstúdiókat zárnak be, projekteket szüntetnek meg, költségvetéseket kurtítanak meg. Csak januárban három ígéretesnek tűnő programról derült ki, hogy sosem fogják meglátni a napvilágot, így post mortem számolunk be róluk. Nyugodjanak békében...

STORMBIRDS

KIADÓ: THQ FEJLESZTŐ: JUICED
PLATFORM: PC, PS3, X360

Amikor a THQ elkezdte csökkenteni a fejlesztőinek létszámát, nem cicóztak sokat – elkaszálták az egész Juiced fejlesztőcsapatot. Pedig ők – az eset után kikerült információk és képek alapján – egy remeknek ígérkező játékon dolgoztak, nagyjából az Ace Combat stílusában, csak sokkal extrémebb körítéssel. A koncepcióképek alapján volt itt űrsikló-lelövés, metropolisz megvédése egy szőnyegbombázástól, kergetőzés felhőkarcolók között, és természetesen atombomba lehajítása is. Kérdéses persze, hogy a Tom Clancy névvel marketingelt HAWX mellett lett volna-e esélye – és ezt a THQ is így látta, mert „túl magas rizikófaktorra" való hivatkozással leállították a fejlesztést.



TUROK 2

KIADÓ: DISNEY FEJLESZTŐ: PROPAGANDA
PLATFORM: PC, PS3, X360

Noha a 2007-es Turok nem váltotta meg a világot, mindenképpen jobb volt, mint az Evolution alcímű előző próbálkozás. Minden adott volt, hogy a Propaganda második Turokja végre egy igazán jó dinoszauruszos játék legyen – de a Disney úgy gondolta, hogy az egymilliós eladás nem feltétlenül jelenti azt, hogy folytatni kellene a történetet. Így aztán a második rész finanszírozása helyett elcsaptak 50 embert a Propagandától, és Turok helyett két másik, egyelőre bejelentetlen program elkészítésével bízták meg a maradékot.



FAITH AND A .45

KIADÓ: DEADLINE FEJLESZTŐ: JUICED
PLATFORM: PC, PS3, X360

Vedd a Gears of Wart, tedd át a harmincas éveket idéző gengszteres-romantikus környezetbe, és adj hozzá egy Bonnie és Clyde-jellegű történetet – ez volt a Faith and a .45 dióhéjban. Az egyedi nevű és egyedi környezetű játék a fejlesztő magánszorgalmából épült – kiadót kerestek, de hiába a kedvező fogadtatás, hiába a sok lelkesedés, végül senki nem látott fantáziát (pontosabban hatalmas megtérülést, milliós profitot) a programban, így az apró dán csapat felhagyott az egyedieskedéssel, és tovább dolgoznak a Watchmen-feldolgozáson.



TMNT: Smash Up

Oké, egy tini nindzsa teknőcös játéktól finoman szólva sem jövünk izgalomba – rég volt már 1990 –, de a Ubisoft újonnan bejelentett programjára azért csak felkaptuk a fejünket. No nem a tartalma miatt: ugyan a négy fős, arénaharcos játék lehetősége, a sok kombó, a képregények szinte minden főgonoszának jelenléte jól hangzik, de egy bizonyos kor után azért ennél több kell a lelkesedéshez.

Szerencsére a Ubisoft is tudta ezt, és előhozakodtak azzal az ütőkártyával, amivel megfoghatnak mindenkit (mindkét mindenesetre sikerült): a fejlesztőcsapat ugyanis finoman szólva sem újoncokból áll! A Game Arts, amint elkészült a Super Smash Bros. legújabb részével, átállt a tinininndzsás játékra, és ha már ez a téma, a Team Ninjától (Ninja Gaiden, Dead or Alive) is leigazoltak pár alakot. A grafika Wii-hez képest nagyon szép, és bár arról egyelőre nincs tényszerű információ, hogy online is játszhatunk-e majd, a Super Smash után ebben legalábbis erősen reménykedünk. A Wii-exkluzív, ám kalimpálást egyáltalán nem használó, és a konzolhoz képest meglepően szép játék ősszel jelenik meg. ■







Kristály Krónikák



Ami anno egy parányi fejlesztőcsapat utolsó játékának indult, abból mára egy hatalmas birodalom lett – a Final Fantasy meghódította a világot. Ma már olyan népszerű, hogy a közepes mellékszálból is külön sorozat lesz, ahogy az a GameCube-ra megjelent FF Crystal Chroniclesszel is megtörtént – ez lett a "nintendós FF". A DS-es Ring of Fates al-alcímű epizód után most két új Crystal Chronicles játék áll fejlesztés alatt, íme az első információk!



ECHOES OF TIME

A hozzánk április tájékán érkező program egy különleges kezdeményezés – hisz a DS-es és a Wii-s verzió a grafikát leszámítva tökéletesen ugyanaz lesz, így a négyfős multiplayert is bármilyen hardverkombinációban tolhatjuk. A játékmenetet tekintve ugyanazt a végtelenségig egyszerűsített Phantasy Star Online-t vagy Diablót kell várni, mint a nagy előd esetében: vagdalkozás, tűzgolyó-hajigálás – csak most már végre online is összeállhat a világmegmentő gyerekcsapat.



CRYSTAL BEARERS

Társával ellentétben a Crystal Bearers csak Wii-re készül, és kizárólag egyedül lehet majd játszani. Ennek megfelelően összetettebb is lesz (nem is beszélve arról, hogy mennyivel szebb!), nem csak a fejlődési rendszerét tekintve, de játékmenetében is. A rengeteg fejtörő mellett a harc lesz érdekes, hisz támadni a különféle tereptárgy felkapásával és elhajításával lehet. Mindegy, hogy asztal, vagy épp egy Cactuar van a közeledben – csak fogd meg, és vágd hozzá az ellenfélhez!



IRÁNY A CSATATÉR!

A svéd DICE tavaly a legnagyobb energiát a megújulásra fordította – a Battlefield-széria egyjátékos vonalat növesztett magának, a Mirror's Edge pedig az FPS-t, mint műfajt akarta megreformálni. Idén a figyelem kizárólag az előbbi, azaz a Battlefield-vonalra összpontosul, három új epizód is megjelenik. A Bad Company 2 az első rész hangulatát viszi tovább, a Heroes az ingyenes, vidám harcot fogja előtérbe helyezni, az 1943-ban pedig az első Battlefield kedvenc helyszíneire térhetünk vissza. A három játékról remélhetőleg már kipróbálásuk után bővebben is olvashatsz...

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – PC, PS3, X360 – ŐSZ

A Bad Company a tavalyi nyár egyik legélvezetesebb játéka volt, és mivel milliós példányszámban kelt el, várható volt a folytatás is. A legnagyobb változás (amellett, hogy már PC-re is megjelenik) az lesz, hogy "hőseink", a kerge B-csapat tagjai már az egész világon bebizonyíthatják, hogy van sokkal fontosabb dolog is, mint a parancsok követése. Így aztán nem csak fagyos hegyvidékeken fogunk rendet tenni, de látogatást teszünk egy dzsungelben is, sőt, egy föld alatti barlangrendszerben is ellőhetünk pár ezer töltényt. Most már minden elpusztítható lesz a pályákon, ami főleg multiban hoz majd meglepetéseket...



BATTLEFIELD HEROES – PC – TAVASZ



Ez a játék ugyan újnak nevezhető – minimum két kör bétateszt tavaly már lement –, de mivel a DICE állandóan halasztgatja, ismételten írunk róla. Egy ingyenesen letölthető, ingyenesen játszható TPS-ről van szó, ahol a nacionalisták és a royalisták (a németek, illetve a britek karikatúrái) csapnak össze, meglehetősen komolytalan módon viszonyulva a dolgokhoz. Őrült fegyverek, vadászgép szárnyáról gépfegyverezés, láthatatlanság és hasonlók dobják fel a harcot. Később fillérekért extrákat (ruhák, gúnyolódások) is vehetünk.

BATTLEFIELD 1943 – PC, PSN, XBLA – NYÁR

A címből talán sejthető, hogy e játéknak lesz köze a Battlefield-őrületet elindító eredetihez, a BF 1942-höz. És igen, ez tulajdonképpen annak egyösszetömörített, az új játékmotorral felberhelt változata. Csak digitális formában kerül majd terjesztésre, és – megjelenéskor – három térkép lesz benne, mégpedig a '42-ben legnépszerűbb három, azaz Iwo Jima, Guadalcanal és Wake Island. A Bad Companyban debütált Frostbite engine nem csak látvány szintjén lesz előrelépés, de természetesen a pusztítható táj is alaposan feldobja majd a jól ismert vidékeken zajló ütközeteket.



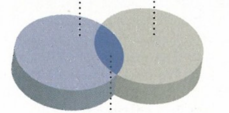


INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS

Bár a Wii-re és DS-re készülő új Indy-játék (állítólag a két és fél éve bejelentett nextgen projekt is él még) egy egész pofás Tomb Raider-klónnak ígérkezik, amelyben az ostort természetesen a wiimote mozgatásával tudjuk csattogtatni, nem ez lesz a legvonzóbb pontja. Sokkal inkább az, hogy a Staff of Kinghez megnyitható extraként csomagolják a Fate of Atlantis című, egészen zseniális ősi Indy-kalandjátékot is. Mi már csak ezért is végig fogjuk játszani!

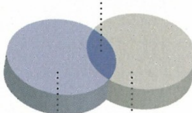
Rock Band-tulajdonosok

Guitar Hero-tulajdonosok



Játékosok túl sok műanyag hangszerrel a nappaliban

Emberek zéró szociális élettel, panaszkodó családtagokkal



World of Warcraft-előfizetők

Játékosok 30.000-nél magasabb gamerscore-ral

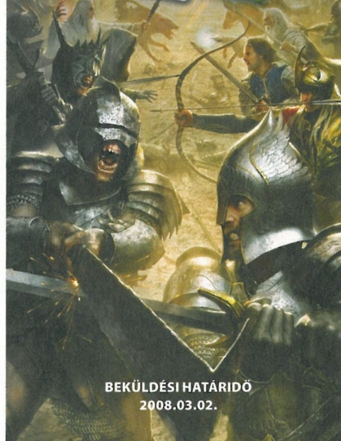
THE LORD OF THE RINGS CONQUEST

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Az EA most egy X360-as és PS3-as Conquestet is felajánlott nekünk, hogy kisrolsoljuk a helyesen válaszolók között (a kívánt platformot jelöld meg).

A cím: nyeremenyjatek@576.hu
A téma: Conquest
A kérdés: Mi volt Valinor két fájának a neve?





BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ 2008.03.02.

MICHAEL MANN-INTERJÚ

Új utakon, maximum fokozatban

A Need for Speed-széria hatalmas változáson ment át – Angliában faggattuk ki az elsőként megjelenő új NFS producerét!



Amikor netszerte az a pletyka, hogy a sorozat megszűnik, akkor ti bejelentitek, hogy háromfelé ágazik a sorozat – plusz készül az online epizód is. Mi történt itt?

[nevet] Igen, ezúttal a híreszteléseknek nulla valóságalapja volt. Olyan másfél-két évvel ezelőtt döntötte el az EA, hogy nem lehet egyszerűen, egy évenkénti résszel folytatni az NFS-sorozatot. Rengetegen voltak, akik szimulációt szerettek volna, mások az agyatlan száguldásra vágytak, és megint mások pedig a sztoriért, a történetért voltak oda – és egyetlen játék abszolút nem tudta kielégíteni mindhárom tábort. Ezért volt szükség a háromfelé bontásra – és aztán jött az MMO ötlete is.

Ez érthető – akkor röviden össze tudnád foglalni az eltéréseket az NFS-ek között?

A Shift, amit mi készítünk, szimuláció lesz, valós kocsikkal, valós pályákkal. Az EA Montrealnál készülő Nitro csak Nintendo-gépekre fog megjelenni, és a mi játékunktól igen távol áll, hisz egy játéktermi jellegű száguldás lesz. A harmadik játéknak még nincs meg a végleges címe, hisz az idén biztos nem jelenik meg – ezt az Undercoverért felelős csapat készíti, és az akciófilmes élményre fog építeni, erős sztorivonallal. Az online részről nagyon keveset tudok, hisz elsősorban ez az ázsiai piacra épül.



MICHAEL MANN, a filmrendezővel csak névrokonságban levő producer hosszú évek óta egyengeti az NFS-széria útját, legutóbb a Most Wanted volt az ő gyermeke. Az EA Black Boxnál dolgozó Michael most a Slightly Mad stúdiónál dolgozik, továbbra is producerként

Jelenleg Slightly Mad néven fut a fejlesztőcsapat, de milyen viszonyban vannak ők a Blimeyvel és a SimBinnel?

A fejlesztők a SimBinnél kezdtek – eleinte ingyenes, de profi kiegészítőket gyártottak mások autós játékaihoz, vagyis modokat készítettek, hobbiból. Azonban annyi rajongójuk lett, hogy megpróbálkozhattak egy teljes, bolti játék megalkotásával is, ez lett a hatalmas sikert arató GTR. Ezt követően azonban néhány belső probléma miatt a konkrét fejlesztőcsapat (a grafikusok, programozók, designerek nagy része) otthagyta a SimBint, így alakult meg a Blimey. Anyacégük, a 10tacle azonban csődbe ment a GTR 2 és a GT Legends kiadása után, de mivel a Slightly Mad stúdió megvette őket, ezen a néven folytatják tovább a munkát – én gyakorlatilag már náluk dolgozom.

Zseniális belső nézet, korrekt sérülési rendszer, valós helyszínek; mintha nem is NFS lenne!

Akkor térjünk rá a Shiftre, amit most ki is lehet próbálni – ami megdöbbentő, hisz január van, a játék pedig csak ősszel jelenik meg. Mióta dolgoztok a programon?

Olyan két éve kezdődhettek a munkálatok, igaz, akkor Need for Speedről még szó sem volt, egyszerűen egy új versenyjátékot akart készíteni a stúdió. Jónéhány hónappal később jött a képbe az EA, és a megegyezés nem tartott sokáig – azt a kezdeti játékot alakítottuk át, abból lett a Shift.

Mesélj, mennyire szimulátor a program?

Nemsokára te is ki tudod próbálni, és akkor majd te is látod, hogy sokkal inkább, mint bármelyik korábbi NFS! Ráadásul itt intelligens ellenfelek lesznek, törnek a kocsik, buherálni is lehet őket…

Oké, oké, vegyük sorba a dolgokat! Intelligens ellenfelek – mit jelent ez pontosan?

Mindenkit sok-sok paraméterrel írunk le, így kialakul személyisége az egyes versenyzőknek. Agresszió, reakcióidő, pályaismeret, vezetői tudás, merészség – ilyen és tucatnyi másik jellemző alapján vannak besztva az ellenfelek, akik ennek következtében tényleg eltérően viselkednek. Ráadásul a karrier-mód során emlékeznek is rád, és te is kihatással leszel a viselkedésükre – ha agresszíven, ütközve, lökdösődve vezetsz, a félénkebbek már alapból kitérnek előled, a merészebbek pedig „csakazértis” neked jönnek.

Autók törése – mit kell várni e téren?

Természetesen a mi múltunkhoz méltó lesz ezen része a játéknak is, vagyis darabokra törheted az autódat. Ebben a verzióban még nincs benne teljesen a törés, itt csak az ajtók szakadnak le, a kerekeket nem tudod elhagyni – de a végleges verzióban egy ütközésnél az is megeshet.

Gondolom akkor ezúttal a menettulajdonságokra is kihatnak a sérülések…

Persze! Tudom, nehéz hozzászoknod, de ez a NFS nem olyan sz@r lesz, mint az előzők, hanem egy igazi szimulátor! Sérülhet a motor, sérülhetnek a kerekek, de a kasztni horpadásai is kihatnak a gyorsulásra, kanyarodásra… Nem annyira durván talán, mint a GTR-ben, de hát ez nem is a GTR…

A TÖBBIEK



NFS NITRO – WII, DS

Itt minden lesz, amit a Shiftből messzire száműztek: valóságtól elrugaszkodott irányítás, csak optikai sérülések, rendőrös kergetőzés és elvadult, képzeletszülte pályák. És mi lesz még? Kedvünk szerint pingálható autók, rajzfilmes látványvilág, és persze vadnak és kajlának beígért többjátékos-lehetőségek. Megjelenés télen esedékes, a fejlesztő az EA Montreal.

NFS WORLD ONLINE – PC



Ahogy írtuk, a World Online ázsiai jellegű online játék lesz, azaz elvileg az ingyenes tartalommal is elszórakozhatsz évekig. Igaz, ha szeretnéd azt az új Corvette-et, azt a vérvörös festést, vagy azt a cuki sapkát a sofőrödnek, akkor már muszáj lesz a bankkártyádról pár petákot átutalni a kiadónak... A hasonló online NFS Motor Citytől leginkább abban különbözik, hogy itt modern autók lesznek a főszereplők.

Akartam is kérdezni: mi lesz a régi NFS-ekhez szokott vezetőkkel, akik fékezés helyett időlassítással és farolással akarják bevenni a kanyarokat?
Nézd, a GTR-ben is volt könnyű fokozat, itt is lesz ilyen. Nyilván időlassítás ebben sem lesz, de ha akarod, játszhatod könnyed fokozatban is a programot. Azért nekünk is észben kell tartani, hogy ez egy Need for Speed, és milliók fogják megvenni, ezért nem szabad a legdurvább, leghardcore-abb rétegre kihegyezni a programot. Pontosan még nincs eldöntve, de valószínűleg a két véglet közti beállítás lesz az alap, és aki akarja könnyít rajta, aki akarja, nehezít.

A GRiD az idővisszatekeréssel okosan megoldotta, hogy a kezdők se dőljenek ki az első kanyarban egy durva karamboltól – nálatok nem lesz valami ilyesmi?
Most elsőként mutatjuk meg a játékot, és sok dologról még nem beszélhetünk – de légy nyugodt, bennünk is felmerült, hogy ez sok frusztrációt, elkeseredést okozhat. Valamit ki fogunk találni; vagy talán már ki is találtunk, ki tudja...? [nevet]

Említetted még az autók buherálását...
Egyfelől, lesznek alap tuningbeállítások, így aki nem ért a szelepekhez meg áttételekhez, az is rábökhet a „maximum gyorsulás" gombra és megkapja a kívánt autót. Másfelől viszont aki hobbiból kocsikat szerelget a garázsban, az is boldog lehet, hisz most nem egy +2 gyorsulást adó új motort lehet venni, hanem szabadon lehet állítani az autó sok-sok tulajdonságát.

Honnan amúgy ez a szimulátor-szeretet? Ti is versenyeztek?
Igen, vagyunk néhányan, akik komolyan foglalkoznak ezzel is. Ott van Patrick Soderlund, aki „civilben" amúgy a DICE vezetője, ő például tegnap érkezett haza Dubaiból, ahol egy 24 órás futamon vett részt, és ötödik lett a csapatával. Ő egyébként rengeteget segít nekünk – már csak azzal is, hogy a legdurvább versenygépével mindenkit elvitt néhány körre egy hozzánk közeli versenypályán. Így most már tényleg mindenki tudja a fejlesztők közül, hogy milyen érzés is kétszázötvennel bevenni egy kanyarkombinációt.

A kijelzők nem sok helyet foglalnak, és remekül néz ki az ütközéskor elsötétülő, kicsit zavarossá váló képernyő. Ezzel sokat foglalkoztatok?
Igen, ilyen megoldásból sok van – gyorsulásnál elhomályosodik a képernyő, kis ütközésnél „megszédül" a kamera, hatalmas csattanásnál pedig tényleg elsötétedik minden rövid időre. A Shift leginkább magáról a versenyzésről szól, és a belső nézetben ide-oda csapódó fej (azaz a kameranézet), a bömbölő hangok, és az ilyen effektek is ezt erősítik.

Mi a fő eltérés a riválisokhoz képest?
Minden játéknak más a fókusza. A GT az autók gyűjtögetéséről szólt – nálunk abszolút nem ezen lesz a hangsúly, bár hogy a karrier-mód miként épül fel, arról egyelőre nem mesélhetek. A Forza a szociális funkciókat, az aukciós házat és a festéseket tekintve bajnok, de nálunk nem ez lesz a középpontban. Bár tudod festeni a gépedet, nem olyan aprólékosan, mint a Forzában. Nálunk a versenyzésen, a versengésen, a küzdelmen lesz a hangsúly, a starttól a célig vezető utat akarjuk minél izgalmasabban bemutatni.

És mire számíthatunk multiplayerben?
Sajnos részleteket erről csak nyáron fogunk felfedni, de mindenképpen többet akarunk nyújtani, mint amit az NFS-szériától megszokhattál. Csapatverseny, extra szabályok, módosított pályák – de mondom, konkrétumokat csak az E3-on fogunk mutatni ebből.

Milyen autókra kell számítani?
Versenyautókra, sportkocsikra; nem lesznek gyengébb autók, terepjárók. Persze lesznek régebbi, ikonikus járművek is, de itt sem oldtimerekre kell számítani, hanem igazi benzinfaló bestiákra. Pontos listát még nem mondhatok, de nyolcvannál több autó lesz a Shiftben!

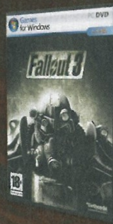
Látom elég titkolózóak vagytok, úgyhogy megyek is játszani!
[nevet] Oké, sok szerencsét! És ne aggódj, rengeteg dolgot, fontos újdonságot nem mondtunk még el, ezek csak a Shift alapjai – bőven van még meglepetés a tarsolyunkban!

KIPRÓBÁLTUK

A Shift guilfordi premierjén nem csak a készítőkkel lehetett beszélgetni, de egy két pályás demóverziót is kipróbálhattunk; jöjjenek tapasztalataink. A játék tényleg úgy néz ki, mint a képeken, egyszóval gyönyörű – leginkább a GriD-et idézi a látványvilág. A belső nézet valami fantasztikus lett – egyrészt remekül lehet így is irányítani a programot, másrészt pedig eszelősen hatásos a sok effekt, a megrázkódó kamera! A sérülések egyelőre csak optikaiak voltak, az ellenfeleknél pedig még nem volt bekapcsolva sok személyiség-modell – ennek ellenére remekül viselkedtek, és többször is hibáztak. A londoni pályán például az egyik hajtűkanyart körönként általában többen is elnézték, az ügyesebbek pedig próbáltak kerülgetni; tényleg élethűnek tűnt a rendszer. A szimuláció szintje közepesre volt állítva, így a nehézségi szint úgy a PGR4 és a Forza 2 között volt – néha belefért egy kis merészség, de azért könnyedén kicsúsztam, ha a régi NFS-reflexek vették át az uralmat felettem.



**BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ
2008.03.02**



A Multimédia Holding felajánlásában két magyar nyelvű PC-s Fallout 3-at tudunk kisorsolni, erre Fallout témával megjelölt emailben (nyeremenyjatek@576.hu) tudtok jelentkezni.

A kérdés: az első Falloutban hányas Vaultból indul a játékos karaktere?

SZALACSI BOTOND- ÉS GÁSPÁR JÁNOS-INTERJÚ

Hazai vizeken: a Csendes-óceánon



Az utóbbi idők egyik legsikeresebb magyar fejlesztésű játéka a Battlestations: Midway volt. Nemrég meglátogattuk a folytatást készítő srácokat...

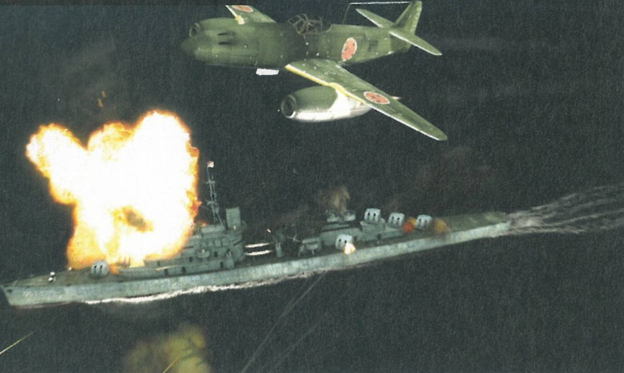
Az első Battlestations-játék, a Midway hatalmas siker volt – számítottatok erre?
Bizonyos értelemben igen, más vonatkozásban nem. Egyfelől tudtuk, hogy jó, igényes játékot készítettünk, élveztünk játszani vele, szóval ezen a téren nem volt gond. Azt azonban előre lehetetlen volt felmérni, hogy a játékosok vevők lesznek-e erre a stílusra, pontosabban a stílusok eme keverékére. A siker – szerencsére mind anyagi, mind kritikai szempontból – azonban remek érzés volt, hisz a játék útja finoman szólva sem volt gondoktól mentes.

Pontosan mi is történt? Mi többször is láttuk a fejlesztés alatt álló játékot, és mindig máshogy hívták a stúdiót és mindig más platformon próbáltuk ki a programot...
Igen, a fejlesztés 2002-ben indult, akkor kizárólag PC-re, és ekkor még kis túlzással azt is mondhatom, hogy színtiszta stratégia volt a Midway. Aztán kiadói kérésre elkezdtünk konzolra is dolgozni, és ezzel együtt megindult az akciósodás, az egységek közvetlen irányítása. Az Xbox-verzió viszonylag könnyen elkészült, és hatalmas szenvedések árán PS2-n is mozgásra bírtuk a Midwayt. (Zárójelben jegyzem meg, hogy ekkor rövid ideig egy Gizmondo-változat is létezett – tudjátok, ez az a kézikonzol volt, amiből cirka öt darabnál több egy országban sem fogyott.) Aztán mire nagyjából elkészültünk, a piac megváltozott, megjelent az X360, és akkor nekiálltunk arra átírni a Midwayt – és végül e platformon és természetesen PC-n jelent meg.

És mennyire voltak vevők az emberek erre?
Eladási számoknál szerintem sokkal fontosabb – mi legalábbis büszkébbek vagyunk rá –, hogy a fórumokon a mai napig hihetetlen elszánt rajongóink vannak, akik a mai napig nyúzzák multiplayerben a játékot, és minden, az új résszel kapcsolatos hírre reagálnak. Amúgy pont a múlt héten kaptunk egy statisztikát, ami szerint a demóverzióval a máig több ezer meccset zavarnak le – naponta!

A Midway furcsa elegye volt akciónak és stratégiának – szerintetek melyik elem volt túlsúlyban?
Amikor a fejlesztés elkezdődött, még stratégia volt, aztán jött az ötlet, hogy lehessen minden járművet szabadon irányítani. Ez egyre inkább elharapózott, és a végére már tényleg nehéz volt eldönteni, hogy akciódús stratégiáról, vagy stratégiai elemekkel megszórt akciójátékról van-e szó. Azt hiszem nem is lehet eldönteni, hisz pont emiatt mindkét módon lehet játszani.

Az új résznél gondolom sok vita volt, hogy melyik irányba kellene elvinni a dolgokat...
Igen, ezen rengeteget töprengtünk, de végül úgy döntöttünk, hogy olyan nehéz volt elérni ezt az egyensúlyt, hogy nem fogjuk felborítani. A Battlestations: Pacific ugyanúgy játszható mindkét stílusban, továbbra is megoldhatók a küldetések úgy is, hogy el sem hagyod a taktikai térképet, és úgy is, hogy azt fel sem hozod. Sokkal inkább úgy fogalmaznék, hogy megkönnyítettük mindkét stílus használatát, sokkal felhasználóbarátabb lett minden.


Egy ilyen hajóra egy ilyen géppel támadni nem feltétlenül életbiztosítás

Oké, vegyük az akciórészeket – itt mi változott?
Rengeteg minden, de említem a legfontosabbat – amik talán nem tűnik nagy változásnak, de a játékmenetre (főleg a multiplayerre) hatalmas kihatással van. Plusz ez kavarta a legtöbb vihart a rajongók között. Az egyik dolog, hogy immár nem csak a hajók és tengeralattjárók rendelkeznek végtelen lőszerrel, de a repülők is. Természetesen sok időnek kell eltelnie, mire ezek újratermelődnek, így nem is biztos, hogy ezeket megéred, de adott esetben még az ejtőernyősök is „újjászületnek" a szállítógépeken. Ez óriási vitát kavart a fórumokon, mindenki azzal vádolt minket, hogy elmentünk a könnyítések irányába, hátrahagyva a realizmust. Igaz, az sokkal valósághűbb, hogy, miként az első részben, vissza kell szállni az anyahajóra, feltöltekezni torpedókból vagy bombákból, és újra felszállni. Azonban egyrészt ha a többi járműnél nem figyeltünk erre, itt miért kéne? Másodsorban az sem volt éppen valósághű, ahogy a profik használták a „kiürült" repülőket: azonnal belevezették őket a vízbe, mert sokszor gyorsabb volt legyártani egy új szakaszt, mint visszamenni, tankolni, visszatérni a frontra. Ráadásul, hogy mindenki örüljön, multiplayerben vissza lehet kapcsolni a régi megoldást is!

Stratégiai téren is volt ilyen forradalom?
Nem, akik a stratégiázást szeretik, azok örültek a könnyített kezelésnek, az opciók kibővítésének. Most már a stratégiai képernyőn lehet bármennyi és bármilyen láncolt parancsot kiadni, filterek segítségével sokkal több információt kaphatunk például az elfoglalható bázisokról, és az egységek „gyártása" is sokkal egyszerűbb lett, nem kell gombkombinációkat megjegyezni.

Rendben, ez remekül hangzik. Beszéljünk a történetről – Henry Walker visszatér a második részre?
Nem, Henryt nyugdíjaztuk – bár akik igazán kitartók, megtalálhatják valahol, valamelyik pályán... [nevet] Egy kevésbé személyes irányba mentünk el a prezentációval, elvégre a világháborúról van szó, és nem egyének hadviseléséről. A történet ott veszi fel a fonalat, ahol az első rész abbamaradt – vagyis a midwayi csata után, és egészen Okinawáig kísérhetjük soron az eseményeket. Legalábbis amerikai oldalon.

Igen, rá is akartam kérdezni – a japán kampány pontosan mit is takar? Egyáltalán teljes értékű


A hajókon már legénység is van – igaz, süllyedéskor eltűnnek

kampányról van szó, vagy csak afféle pár küldetéses bónusz?
Teljes értékű kampány, a 28 küldetésből 14 tartozik ide. Olyannyira nem csak valami bónusz, hogy a menüben előbb is helyezkedik el – bár természetesen aki akarja, az amerikai oldallal is kezdheti. Itt Pearl Harborral kezdünk, Midwayig nagyjából a történelem menetét követjük, de innentől kezdve kicsit átalakítjuk az eseményeket.

Hol lesz vége a japán kampánynak?
Na ezt egyelőre nem árulhatom el. Mindenesetre nem a szokásos megoldást kell elképzelni, mint a régebbi stratégiai játékokban, ahol a német kampány vége az, hogy megvédtük Berlint. Nem, itt folytatódik a japán támadás, a tervek alapján, amik persze a valóságban végül sosem kerültek használatba.

Amúgy az amerikaiak mit szólnak ehhez a japán oldalhoz, a „bombázd le Pearl Harbort" feladatokhoz?
Talán furcsa lesz, de egy maroknyi elszánt játékost leszámítva mindenki elképesztően pozitívan reagált a dologra. Úgy tűnik, a világháborús generáció elmúlt, ma a fiatalok már a vietnami háborúról sem tudnak túl sokat. Szóval mindenki örül a japánoknak, az irányítható kamikázéknak meg főleg!

Egyébként ha a rajongók balhéznak a realizmussal kapcsolatban, muszáj megkérdeznem, hogy a lőtávokat, a sebességeket tekintve nem próbáltatok meg valósághűbb játékot készíteni?
De, kipróbáltuk. Tudod mi volt a végeredmény? A térkép másik oldalára átlövő hajók, és becélozhatatlanul gyors, alig pár pixel méretű repülők. Játszhatatlanul rossz volt, úgyhogy nem is erőltettük a dolgot.

Elnézve a bemutatót, félelmetesen jól néz ki a játék – de eddig minden pálya napfényes volt. Ezúttal lesz más környezet is?
Természetesen, meg is mutatom! [betölt pár, tényleg teljesen eltérő hangulatú pályát] van naplemente, napfelkelte, éjszakai vihar, felhős vagy éppen esős vidék. De nem csak az időjárás meg a napszak változtat a hangulaton, de például az is, hogy sokkal nagyobb figyelmet tudtunk a tájra fordítani. Nem csak a szigetek lettek sokkal nagyobbak, kidolgozottabbak, erdősebbek, de a víz alatti tájakat is kidolgoztuk. Vannak a vízfelszínhez veszélyesen közel levő szirtek, zátonyok, homokpadok, de a tengeralattjárókkal sem lehet már teljesen szabadon mozogni, hisz az aljzat nem egy egyenes sík. És ha már a manőverezésnél tartunk, a felhők is hasznosak lettek, tényleg eltűnhetünk bennük, hogy a megfelelő pillanatban lecsapjunk.

A szigetek tényleg jól néznek ki, de az elfoglalható bázisokat lehet például fejleszteni?
Fejleszteni nem lehet, az akció és a stratégia mellé nem akartuk beerőltetni még a szerepjátékokat is. Viszont rengeteg helyszínen lehet gyártani, ráadásul a rögzített ágyúkat is irányíthatjuk.

Multiplayer-téren milyen újítások lesznek?
Úgy mondanám, hogy bővítések. Az első részben volt nyolc, előre beállított pálya. Itt ugyanennyi helyszínünk van, de már ötféle játékmódban, ráadásul mindegyik három méretben érhető el. A Duelben egy hajód van, meg az ellenfélnek is, így sok zavaró elem nincs – bár meg kell mondanom, a játéktudás itt is rengeteget számít, a teszterek ellen nekem szemernyi esélyem nincs. A másik véglet a bázisfoglalós játékmód, amelynek a legnagyobb verzióján akár órákig is küzdhetnek a felek, annyi lehetőség van. Minden játékmódot nyolcan lehet legfeljebb játszani, és a hiányzó emberi ellenfelek helyére gépi játékosokat is beállíthatunk.

Amúgy a mesterséges intelligencia milyen erős?
Változó. Jelenleg ördögien aljas! [nevet] De tényleg, most már kezdő szinten is trükközik, bázist foglal és félelmetesen manőverezik. A veterán ellenfélről csak annyit, hogy ma Duelben kilencedszerre sikerült legyőznöm. Persze ezeken még igazítani fogunk, nem cél, hogy a Battlestationsben gyakorlatlan játékosokat azonnal széttiporjuk egy erős ellenféllel.

Letölthető tartalmak várhatók? Ne is tagadjátok, láttam a főmenüben!
[nevet] Igen, tervezünk ilyesmit. Részleteket nem mondhatok még, de nem a lemezen levő dolgok kinyitására és ilyesféle kamu dolgokra kell számítani.

Mik a tervek a jövőre? Ez a fajta játékstílus szerintetek működne modern környezetben is?
Nézd, gyakorlatilag minden korszak lejátszható a Battlestations-modell segítségével. Akár az ókori ütközetek is, bár ott nyilván nem voltak repülők meg tengeralattjárók. De a modern környezetet, a sci-fi, vagy akár fantasy is elképzelhető lenne. Nem titok, hogy már anno, a Midway startjánál, amikor még Mithis néven futott csapat, voltak elképzelések más környezetre.

És az Eidos vevő lenne ilyesmire?
Rengeteg minden függ attól, hogy milyen jól fogy a játék. Vannak ötleteink, vannak középtávú terveink – bármilyen hülyén hangzik a rendszerváltás után, de ötéves terveket is kell készíteni –, de természetesen előbb ezt a játékot kell befejezni, megvárni az eredményeit, és utána a következtetéseket levonva állhatunk neki a munkának. Az mindenesetre biztos, hogy nem unjuk ezt a stílust! ■

Online világok

Irány a sziget!

Az első részben már szereplő Knothole Island most végre elérhető a **Fable 2**-ben is, egy 800 pontos letöltés után. Egy fura cuccokat áruló (illetve barterező) bolt mellett kapunk három küldetést, néhány megvehető épületet és persze a játékhoz illően humoros sztoriszálat. Van pár új fegyver, kiegészítő és fogyasztó varázsital, de kicsit kevésnek éreztük a tartalmat –, így csak azoknak ajánljuk, akik a Fable 2-t a sztori befejezése után is sokáig játszották.



Az Anchorage-akció!

A **Fallout 3** rengeteg kalandot kínál, de akik esetleg így is kifogytak az opciókból, azoknak itt van a 800 pontot kóstáló küldetéslemez. Ebben egy virtuális csataszimulációban vehetünk részt, melyben le kell számolnunk az Alaszkát elfoglaló kínaiakkal. A játékmenet e kiegészítőben erőteljesen a lopakodásra koncentrál, *szerep*játszásra nem lesz szükség – de legalább tápos zsákmányra tehetünk szert.



Menj a víz alá!

A **Bioshock** PS3-as verziójához beígért Challenge Rooms tavaly megjelent, de „jobb későn, mint soha" alapon bemutatjuk! Az alapjátéktól különálló szekció új szobákat jelent, ahol trükkös módon kell továbbjutnunk. Itt a megfelelő helyre csalt Big Daddy fejéről kell átugrani, ott meg felgyújtott hullát lebegtetve kell jeget olvasztani.

Csak zene legyen 4

Az utóbbi hónap letölthető zenei anyagai. **Rock Band** Roy Orbison, Lenny Kravitz, Steve Miller Band, Godsmack, Rob Zombie **Guitar Hero** Silverchair, Wolfmother, Bruce Springsteen, Oasis **Lips** The Cardigans, Pussycat Dolls, Fall Out Boy, Rihanna, Maroon 5.

Aprólék, kilóra

Rengeteg bónuszcsomagról elég felsorolásszerűen megemlékezni, következzenek ezek. **Castle Crashers** két új játszható karakter, egy új kísérő állat és pár fegyver **Gears of War 2** hibajavítások és 175 újonnan megszerezhető achievement pont **EndWar** három új egység és hat új fejlesztés **Skate 2** minden rejtett dolog megnyitása – azaz kód, pénzért **Buzz! Quiz TV** rengeteg új kérdés.

2009 International Consumer Electronics Show

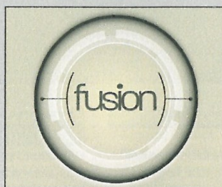
International CES

A technika jövője Las Vegasból

Minden januárban a napfényes és dekadens Vegasban ad egymásnak találkozót a technikaimádók társasága. A hangsúly persze – még – nem a játékokon van, hanem a technológia más területein, de úgy gondoltuk, hogy a legérdekesebb dolgokról egy összeállítást azért készítünk – elvégre az itt bemutatott dolgok jó része egy-két év múlva már hozzánk is eljuthat.

AMD FUSION RENDER CLOUD

Emlékszel, amikor a Sony bejelentette, hogy a PS2-k majd összekapcsolódnak az interneten keresztül, és így létrejön a világ legerősebb szuperszámítógépe? Na arra azóta is várunk, de a processzorgyártó AMD valami hasonlót jelentett be, igaz, épp fordítva működik. A Fusion Render Cloud technológia egy hatalmas szuperszámítógépet takar, amely abban segíti majd használóit – az internetezőket –, hogy HD felbontású videót nézhessen minden akadás, várakozás nélkül. A technológia lényege, hogy egy gyenge



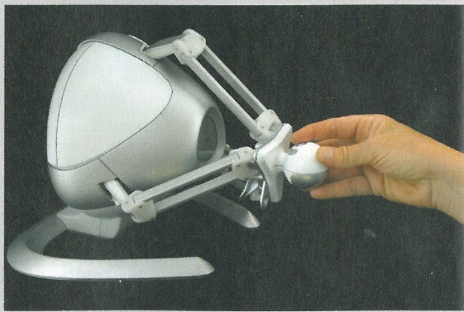
gép (mondjuk egy mobiltelefon) is képes legyen lejátszani jóminőségű tartalmat, mert a kódolást, tömörítést és egyéb hardverigényes dolgokat a Render Could végzi. A prezentáció során a Mercenaries 2-vel egy egyszerű böngészőablakban játszottak, úgy, hogy a játék az AMD Fusion gépen futott, mi videóformában láttuk, hogy mi is történik (persze a játékot a böngészőablakot néző előadó irányította).

Potenciális hatása a játékvilágra: 5/5
Ha tényleg létrejön, a PC-s játékpiac teljesen átalakulhat, hisz nemhogy erőgépre nem lesz majd szükség, de a játékokat nem kell megvenni vagy letölteni sem!

NOVINT FALCON

Már sokan megpróbálták helyettesíteni az egeret, a legújabb próbálkozó a Novint nevű cég, akik egy eredetileg az orvostudománynak kifejlesztett 3D-s irányítókart vittek át a játékvilágba. A Falcon nevű szerkezet egy meglepően nagy fehér tömb, amelyből egy három robotkar által tartott és mozgatott gömb áll ki. A gömböt mozgatva a kurzort mozgatjuk, ám ez még csak a kezdet. egyrészt a három kar meglepően erővisszacsatolást ad, azaz van benne egy eddig sosem tapasztalt force feedback. Ráadásul ez sokkal többre képes, mint a kontrollerek rázódása, a három kar segítségével érezni a tapintható különbséget egy sikamlós jégdarab és egy érdes smirgli között. Igaz, ez csak demókban működik egyelőre, a sima játékokban (egyelőre csak PC-n, jövőre már konzolokon is) egyszerű force feedbackes egérként működik a dolog – igaz, a pisztolymarkolatos kiegészítővel egész mókás a dolog. De nem 189 dollárt érően mókás…

Potenciális hatása a játékvilágra: 2/5
Túl drága és túl kevés játék fogja használni – igazán kihasználni pedig szerintünk egy sem.



// EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK //

SIDEWINDER X8

Már unod a vörös lézerrel dolgozó egereket? Akkor a Microsoft új egerét neked találták ki, hisz ez kék fénnyel dolgozik (így üveg kivételével minden felületen tökéletesen érzékel). USB-n át tölthetjük, LCD-kijelzője és cserélhető talpa van.



AK ROCK BOX OTTOMAN

Ideges az asszony a földön heverő gitárok miatt? A dobkészlet miatt nincs hely a nappaliban? A megoldás ez a puff, amely nem csak kényelmes, de elfér benne egy teljes Rock Band-készlet, két gitárral, dobbal, miegymással.

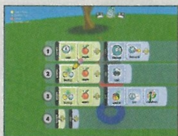


TOSHIBA CELL TV

A PS3 processzorán alapuló tévé képernyője akár 48 részre is bontható, a DVD-ket és SD minőségű adásokat képes feltekerni 1080p-be, ráadásul kezeink mozgatásával lehet irányítani. Hangosítás, halkítás, zoomolás – csak gesztusok kérdése…



MICROSOFT KODU



Úgy gondolod, hogy a programozás bonyolult dolog? A játékkészítéshez sokéves gürcölés szükségeltetik? Hát nem, legalábbis, ha megelégszel valami kevésbé összetett dologgal. Az RPG Maker és társainak következő lépcsőfokát a Kodu (korábban Boku néven futott) jelenti, ami, ha levesszük róla a marketingmaszlagot, gyakorlatilag egy 3D-s platformjáték-készítő program. Mindent kedvünk szerint textúrázhatunk, különböző képességű jószágokat, gyűjtögetnivalókat, házikókat, csapdákat helyezhetünk el, és persze szabadon lehet színezgetni is. Az egész ikonokkal, egyetlen kontroller segítségével fut (Xbox 360-on és PC-n is), az alkotásokat pedig az Xbox Live piactér Community Games szekciójában lehet megosztani.

Potenciális hatása a játékvilágra: 1/5

Csak platformjátékot lehet kreálni, ott is csak a lehető legegyszerűbbeket – ráadásul meglehetősen komplex módon. Értjük mi, hogy a LittleBigPlanetet másolni kell, de nem így...

GEFORCE 3D VISION



A 3D-s grafika úgy öt-hat éve úgy tűnt, mint a közeljövő hatalmas durranása – aztán a fejfájós, könnyező szemű tesztelők hatására végül mégsem lett robbanás a dologból. Idén újraindult az őrület, a CES-en megint több „napszemüveg” tűnt fel, ezek közül a legjobbnak az Nvidia megoldása tűnt. A csak PC-n működő rendszerhez megfelelő – 120 Hz-es LCD vagy DLP – monitor kell (még nem kapható ilyen), no meg a 200 dollárért kapható pakk. A géphez USB-n keresztül csatlakoztathatjuk a fekete piramist, vagyis az adót. Ennek jeleit fogja a szemüveg (nincs zsinór!), és ezzel lesz 3D-ssé minden játék. Oké, nem minden, de a hardver indulására 300 kompatibilis játékot ígérnek. A kiállításon a Left 4 Deaddel demózták a szemüveget, és bár a térhatás tényleg élvezhető volt, sok kétdimenziós dolog (a feliratok a karakterek feje felett, a kijelzők) zavaróan villogott.

Potenciális hatása a játékvilágra: 3/5

Túl drága a kütyü, túl drága a szükséges monitor, és egyelőre túl sok a programhiba is. Ráadásul hiányzik rá az igazán ütős alkalmazás, egy játék, ami tényleg kihasználná az erejét.

PALM PRE

Az első telefon, amelynek komolyan megvan rá az esélye, hogy jobb legyen, mint az iPhone (az amúgy Apple-imádó geek-közösség szerint is)! Kicsit kisebb, kicsit bumfordibb, de nagyjából ugyanazt tudja – és még rengeteg mást. Mi az az ugyanaz? Multitouch képernyő (egyszerre több érintést is „felfog”), látványos és gyors kezelőfelület, egyensúly- és gyorsulásmérő, fürge netezés, bárki által bővíthető programtár, online zenebolt. És mivel tud többet? Egyszerre bármennyi alkalmazás futhat párhuzamosan, van egy kicsúsztatható billentyűzete, 3 megapixeles a fényképezőgépe, lehet vele MMS-t küldeni – és másolni-beilleszteni. Ja, és ha hiszed, ha nem, egy kiegészítő segítségével drót nélkül lehet feltölteni az aksiját...!



Potenciális hatása a játékvilágra: 3/5

Ha sikerült egy AppStore jellegű felületet készíteni hozzá, akkor a könnyű programozhatóság (és a jobb irányíthatóság miatt) komoly platformmá is kinőheti magát. Csakhogy ilyen tervek egyelőre nincsenek...

// EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK //

PSYKO AUDIO LABS 5.1

A térbeli hatást biztosító fejhallgatók általában szoftveresen, azaz átveréssel (azaz gyenge minőségben) oldják meg a 3D-s hatást. Nem így ez a fejhallgató, melyben összesen kilenc hangszóró kapott helyet, tehát nincs késleltetés, nincs torzulás – igazi 5.1-es hangot kapunk. Igaz, 300 dollárért...



HUNTER CONCERT BREEZE

Lámpa, ventilátor, hangszóró – egyben! Nem lehet nem szeretni, gyakorlatilag mindenre alkalmas és mivel drót nélkül működik, minden erőfeszítés nélkül ontja szét a nappali akusztikailag legjobb helyéről a hangokat – a plafonról. Ha tetszik, szintén hangfal lávalámpát is vehetünk hozzá!



MK vs. DC-interjú

HECTOR SANCHEZ PRODUCER VÁLASZOL



A Mortal Kombat vs DC Universe mindenképpen egy érdekes kezdeményezés volt, és bár közel sem sikerült hibátlanra, néhány estét bőven el lehetett tölteni vele. Sok kérdésünk merült fel a játékkal kapcsolatban, ezért addig nyaggattuk a Midwayt, amíg sikerült interjúvégre kapnunk a játék producerét, Hector Sanchezt.

Elég nehezen lehet titeket elérni – még pihentek, vagy épp ellenkezőleg, már kemény munka folyik nálatok?

A csapat túlnyomó része megjelenés után majdnem egy hónapos szabadságot kapott, úgyhogy egy ideig azért nem tudtál minket elérni. Utána az emberek elkezdtek visszaszállingózni az irodába, és természetesen itt már az általam kiosztott munka várt rájuk – ilyenkor érzi az ember, hogy milyen népszerű is egy producer! [nevet]

Már a következő játékon dolgoztok, esetleg a Wii-verzión, vagy neten letölthető tartalmakon?

Új karakterek lesznek, várhatóan mindkét oldal számára. De természetesen az is biztos, hogy nem ez volt az utolsó Mortal Kombat. Részleteket még nem mondhatok, de nem kell csodálkozni, ha a következő Mortal minden eddiginél brutálisabb és véresebb lesz...

Miért csak az első két Mortal Kombatból szerepeltek karakterek? Igaz, Quan-Chi is benne van a játékban, de nem játszható karakterként... hol van például Nightwolf és Cyrax?

Mindenképpen a legnépszerűbb, legismertebb karaktereket akartuk kiválasztani mindkét univerzumból, és a Mortal Kombat esetében nyilvánvaló, hogy az ikonikus karakterek az első játéktermi gépekben jelentek meg.

Honnan jött egyáltalán a világok összekeverésének ötlete?

Ed Boon [a Mortal Kombat atyja] régóta akart egy ilyen keverékjátékot készíteni, de nem volt megfelelő alanyunk hozzá. Egyszer aztán valaki a Midway marketinges brigádjából meghallotta, hogy a DC nyitott lenne ilyesmire, elmondta Ednek, és innentől kezdve viharos gyorsasággal zajlottak a dolgok.

Tényleg, a DC milyen partner volt?

Nem panaszkodhatunk, mindent meg tudtunk beszélni.

Azt hallottuk, hogy annak azért nem örültek, amikor a szuperhősök ruhájának a szakadása került szóba...

Nézd, a DC védi a karaktereit, elvégre ebből élnek. Amikor közöltük velük, hogy a ruhák szakadása is a terv része, először nem örültek neki, de amint meglátták, hogy a gyakorlatban ez hogy működik, nem volt ellenvetésük. Ez nagyjából mindenre igaz, amint látták, hogy pontosan mi is az elképzelésünk, minden tervünk zöld utat kapott.

Igen furcsa volt, hogy ha a sztorimódban veszítettünk két-három alkalommal, a játék „bébimódba” váltott – Erre a könnyítésre miért volt szükség?

Nézd, a sztorimód ugyan fontos játékelem, de nem akartuk, hogy a játékosok elhajítsák a kontrollereiket, mire átjutnak egy nehezebb küzdelmen. Már csak azért sem, mert ugye a történetben folyamatosan cserélgetjük a karaktereket, és nem feltétlenül lehet mindenkit egy-két meccs alatt kitanulni.

És online téren mi újság van, ki a legnépszerűbb karakter, melyik a legnépszerűbb oldal?

Mivel rengeteg időt töltöttünk a karakterek kiegyensúlyozásával, szerencsére nincs „mindentütő” harcos. Mortal oldalról a legtöbben Scorpionnal és Raidennel küzdenek, DC-részről pedig Flash és Green Lantern a legnépszerűbbek – de ez nem jelenti azt, hogy a legjobbak is ezekkel játszanának, vagy hogy ezekkel lenne a legjobb a győzelmek aránya a teljes képet nézve. Szerencsére mindenki a kedvencével játszhat, hátrányok nélkül! ■

A hardcore halála

Akármennyire is fogadkoznak a cégek, hogy nem csak az új rétegnek készítenek Wii-n játékokat, hogy nem csak a minijáték-gyűjteményekben és az állatdögönyözős programokban látják a jövőt, egyelőre sok kiadó visszariad az összetettebb programok kiadásától. A tömegek sokkal biztosabb vásárlóerőt képviselnek, nekik pedig nem kell a vér, az akció. Legalábbis a marketingesek szerint nem – de mi úgy gondoljuk, hogy pont a „komoly" játékok szűke miatt hatalmasat lehetne aratni ezekkel is. Következzen most három olyan játék, amelyeket a kiadók túlzott „hardcore-ságuk" miatt nem adtak ki...

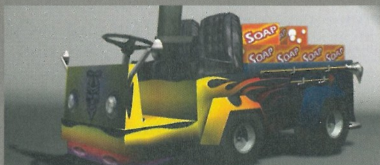
WINTER

Talán úgy a legkönnyebb leírni a Wintert, mint egy olyan Silent Hillt, ahol nem a köd, hanem a fagy a legmeghatározóbb látványelem. Magányos főhősnő, aki egy vihar által a külvilágtól elvágott városkában, a kórházban ébred fel, emlékek nélkül. Igen, klisés, de Wii-n ez a fajta hangulat igencsak elkélne. És hogy mi volt a baj? Hadd mondja el Dan O'Leary, a stúdió vezetője: „nem volt olyan marketinges, aki támogatta volna a játékot – elképzelhetetlen volt számukra egy „felnőtt" játék egy gyerekkonzolnak tartott gépen; még akkor is, ha a kiadók kreatívjai egy emberként sorakoztak fel a Winter mögött"...



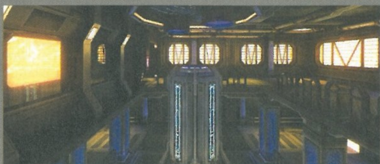
STUNTMAN: DEMOLITION

Mivel a Stuntman Ignition finoman szólva nem ment jól PS3-on és X360-n, a kiadó úgy döntött, hogy a Wii-s verzió sem láthatja meg a napvilágot. Nagy kár, mert abból, amit megtudtunk róla, magasan a legjobb epizódnak ígérkezett a sorozatban – például nem csak különálló filmekben kellett autós kaszkadőrmutatványokat végrehajtanunk, de egy sztori alapján a filmek között is kellett akcióznunk. Merthogy nem csak motorok és autók álltak rendelkezésre, de egész egyedi járművek is – mint például a sugárhajtású tricikli...



RED FACTION B.E.A.S.T.

A B.E.A.S.T. a Red Faction marsi világában játszódott volna. A netre kikerült videó alapján (ami csak a prototípusból származott) egy Wii-hez képest hihetetlenül látványos akciójátékot kaptunk volna, stílusa szerint leginkább a Gears of Warhoz lehetett hasonlítani: fedezékharc, hatalmas fegyverek és persze rengeteg robbanás. A sorsa akkor pecsételődött meg, amikor a THQ úgy döntött, hogy Wii-n sokkal egyszerűbb és rizikómentesebb dolog úgy pénzt keresni, ha ragaszkodnak a rajzfilmátiratokhoz. Ja, és ha már a játékot törölték, akkor a teljes fejlesztőstúdiót is kirúgták.





A JÁTÉKVILÁG MEGMENTŐJE NINTENDO

Mint már két éve folyamatosan, a játékok eladásai 2008-ban ismét felülmúlták a zeneipar eladásait. Mint 2007-ben, úgy tavaly is sikerült lenyomni a mozijegy-eladásokat. És 2008-ban a világon értékesített játékok értéke most először tudta felülmúlni a DVD-eladásokat (a Blu-rayt is beleszámítva). Ez pedig egyetlen kiadónak, egyetlen cégnek köszönhető: a Nintendo eszelős szárnyalása rántotta magával az amúgy nem túl jó passzban levő piacot.

TÖRTÉNELEMÓRA

Az 1889-es (nem elírás!) alapítású Nintendo hosszú utat járt be, mielőtt nekivágtak volna a videojáték-ipar meghódításának. Gyártottak kártyákat, foglalkoztak taxizással, megpróbálkoztak az előfőzött rizs árusításával és a jól ismert (bár a mai Nintendo-vezetés által nem hirdetett) történet szerint még egy kizárólag pároknak, pár órára szállást adó „szerelemhotelt" is nyitottak 1963-ban.

Aztán 1977-ben megjelent az első otthoni játékgépük (Color TV Game néven, még cserélhető programok nélkül), és hat évre rá, 1983-ban Japánban megjelent a NES – a cég első sikertörténete. Innentől kezdve mindenki ismeri a sorsukat: jöttek az utódok, a SNES, a Nintendo 64, a GameCube. Mindegyikből észrevehetően kevesebb fogyott, mint elődjéből, és egy időben a céget csak a sikeres kézikonzol ágazat tartotta el. Igaz, a GameCube hanyatlásának idejében még az is szóba került, hogy a céget felvásárolja valamelyik riválisa – de a japánok nem engedtek a nyomásnak, és kiadták ötödik konzoljukat, a Wii-t.

A NINTENDÓNAK MILLIÓKAT SIKERÜLT ELÉRNIE AZZAL AZ EGYSZERŰ TAKTIKÁVAL, HOGY ODAFIGYELT RÁJUK.

A cég sosem állt be a sorba, és mindig valami egyedi élményt akartak kínálni. Ők használtak először analóg kart, náluk volt először rezgő kontroller, hogy a kézikonzolok terén elért „elsőségekről" ne is beszéljünk. Ennek a koncepciónak ékes példája mind a DS, mind a Wii – a viszonylag korlátolt képességű hardvert (amit persze olcsó előállítani) rengeteg kisebb-nagyobb ötlettel, egyedi húzással próbálnak elfelejtetni a vásárlókkal. Ráadásul az emberközeli irányításnak köszönhetően rengeteg új játékost tudtak bevonni a játékok világába, nem véletlen, hogy ilyen eszelős tömegben érkeznek mindkét gépre a „nemjátékosoknak" készülő programok. Naplóírás, lovacskák fésülgetése, az ezeregyedik Bejeweled-klón – olyasmi dolgok, amik téged, engem nem hoznak lázba, de a Nintendónak milliókat sikerült elérnie azzal az egyszerű taktikával, hogy odafigyelt rájuk.

2008 BAJNOKA

Amíg néhány éve még a cég csődközeli helyzetéről írtak kajánkodva a játékipari bulvárblogok, addig ma mindenki kénytelen leborulni a Nintendo teljesítménye előtt. A Wii messze a legsikeresebb a három új konzol közül, és a DS is rendre odaver a rivális PSP-nek. A helyzet jelenleg úgy áll, hogy mindkét gép jó úton halad afelé, hogy kategóriájának legsikeresebb versenyzője legyen – minden iparági elemző szerint a Wii lesz az a gép, amelynek esélye lehet lenyomni a jelenleg 140 milliónál járó PS2-t a konzoljátékok eladási toplistájáról.

Az új konzolgenerációt eleinte mindenki, még a legnagyobb, legtapasztaltabb kiadók is úgy látták, hogy az átállás a HD konzolokra villámgyors lesz, és a harc a Microsoft és a Sony között fog eldőlni. Nem véletlen, hogy a Ubisoft kivételével semelyik stúdió nem szánt komolyabb erőforrásokat a Wii-s fejlesztésekre – sokkal inkább az „igazi nextgen" játékokra koncentráltak, és milliókat öltek a PS3/X360-játékok fejlesztésébe, marketingelésébe. És akármilyen jók az X360-tulajok játékvásárlási mutatói, akármilyen erősen is kapaszkodik a PS3, az eladások a közelébe sem tudnak érni a Wii-játékok eredményeinek.

MATEKÓRA

Persze nem arról van szó, hogy minden Wii-játék kenterbe verné a „nagyokat". Nem, a helyzet ugyanaz, mint az N64 óta folyamatosan: a Nintendo saját fejlesztésű játékai eszelősen sikeresek, a független kiadók próbálkozásai közül pedig a legtöbb elbukik a kasszáknál. De vajon ezek tényleg elbuknak, vagy csak a Wii Play és a Wii Fit sokmilliós eladásai mellett tűnnek kudarcnak?

Az utóbbi – a helyzet az, hogy Wii-n sokkal-sokkal több játék termel hasznot, mint PS3-on vagy X360-on. Ez kissé talán paradox módon annak köszönhető, hogy a Wii sokkal gyengébb gép, mint riválisai, hisz így sokkal kevesebb munkát kell belerakni egy-egy játékba. A gép felépítése a GameCube-ot idézi, így a programozóknak könnyű dolga van, nem kell harminc-negyven fős seregeket alkalmazni. A grafikusoknak nem kell alföldnyi méretű textúrákat, százezer poligonos karaktereket kidolgoznia, tehát itt is lehet spórolni. Nem kell 5.1-es hangot keverni, fél évig motion capture-ölni, online szervereket fenntartani és multiplayer-módokat tesztelni; sok játékhoz szinkron sem kell, nem érdemes a fizika programozásával, valós vízzel, ruhaanimációkkal szöszölni – kis túlzással elég egy alapötlet meg pár ember néhány havi bérére elég pénz, és készíthetsz is Wii-játékot.

EGY KÖZEPES WII-JÁTÉK MÁR FÉLMILLIÓ ELADOTT PÉLDÁNY KÖRÜL IS TISZTA HASZNOT TERMEL.

Ennek az eredménye, hogy még egy nagyobb, profibb Wii-játék is nagyjából félmillió eladott példány körül már tiszta hasznot termel. Ezzel szemben PS3-on vagy X360-on ez a szám már egy átlagos program esetében is egy-másfél millió példány körül mozog, hát még az olyan mamutprojekteknél, mint mondjuk a Gears of War 2 vagy a Metal Gear Solid 4. Ráadásként ehhez még vegyük hozzá, hogy egy Wii-játék (nyugaton) jóval olcsóbb, mint egy PS3-as vagy egy X360-as program, úgyhogy nem nehéz válaszolni a kérdésre, miszerint mi a valószínűbb: hogy egy közepes Wii-programból elmegy néhány százezer, vagy hogy egy közepes „igazi nextgen" programból elmegy néhány millió…

REAKCIÓK

Vegyük még ehhez hozzá, hogy a gazdasági válság miatt a drágább gépek és drágább szoftverek amúgy is hátrányos helyzetbe kerültek a piacon, és máris teljességgel érthető lesz, hogy kiadók miért fordítanak egyre nagyobb figyelmet a Wii-re. Eddig jó esetben átírták a PS2-es verziókat, de eredeti, minőségi programot nem sokat adtak ki rá – na ez a folyamat fog idén megváltozni. A Sega a Mad Worlddel és a Conduittel készül, a Capcom a Monster Hunter 3-at PS3 helyett végül Wii-n hozza ki, a Square Enix pedig nemrég bejelentette, hogy a DS-es Dragon Quest 9 után a tizedik rész Wii-re érkezik. De nem csak a japán cégek döbbentek rá, hogy a Wii mekkora üzlet, hanem az amerikai óriások is.

Olyannyira, hogy az egyik legnagyobb kiadónál (nevet természetesen nem említhetünk) még az is fölmerült, hogy egyenesen sutba vágnak minden PS3-as és X360-as fejlesztést, és átállnak kizárólag minőségi Wii-programok gyártására. Igaz, ezt – egyelőre – elvetették, de abban biztos lehet mindenki, hogy idén sokkal több játék fog megjelenni Wii-re. Ráadásul végre-végre minőségi játékok is (például a Dead Space is!), megszakítva ezzel a minijáték-gyűjtemények, főzőcskés programok, állatápolós marhaságok és ötéves PC-s játékok portjainak áradatát. Merthogy azt sem szabad elhallgatni, hogy a Wii olyan mennyiségű ótvar játékkal rendelkezik – ezek 99%-a nem jut el a magyar piacra –, amire még nem nagyon volt példa a játéktörténelemben. Hiába, ha olcsó a fejlesztés, sokan megpróbálkoznak vele, olyanok is, akiknek nem feltétlenül lenne szabad.

2009-BEN IS…

A Wii és a DS jelenleg aratnak, és az is tény, hogy a Nintendo már akkor is félelmetes összegeket keresne, ha több játékot nem is adna ki (nem véletlen, hogy szinte teljesen üres a megjelenési listájuk), hisz a hardverből, illetve a minden eladott szoftver utáni részesedésből gyakorlatilag végtelen mennyiségben ömlik be hozzájuk a pénz. Érdemes megnézni a jobbra található 2008-as toplistákat, amelyek hű képet festenek arról, hogy a Nintendo milyen elképesztő előnyre tett szert a piaci tortáért zajló versenyben… (Mellékeltük a magyar toplistát is, mintegy okulásként.) És ez még akkor is jó, ha te jóval inkább a grandiózus kalandokért, a HD-akcióért rajongsz – mert egyre több cégről hallani, hogy a Wii-n szerzett profitokat a PS3-as, X360-as játékok fejlesztésébe fogják beleforgatni… ■











2008-as toplisták

A játékoknál szerepel minden verzió, leszámítva a gépekhez csomagolt példányokat. A játékok platformonként külön vannak rangsorolva, kivéve a magyar toplistát, ahol csak összesített listánk van. Érdekességképp: ha a különböző GTA 4-verziók eredményeit összeadnánk, az mind Amerikában, mint Angliában a második helyen lenne.

2008-AS ELADÁSOK – USA

	JÁTÉK	PLATFORM	KIADÓ
1.	Wii Play	WII	Nintendo
2.	Mario Kart Wii	WII	Nintendo
3.	Wii Fit	WII	Nintendo
4.	Super Smash Bros. Brawl	WII	Nintendo
5.	GTA 4	X360	Rockstar
6.	COD: World at War	X360	Activision Blizzard
7.	Gears of War 2	X360	Microsoft
8.	GTA 4	PS3	Rockstar
9.	Madden NFL 09	X360	EA
10.	Mario Kart DS	DS	Nintendo

2008-AS ELADÁSOK – JPN

	JÁTÉK	PLATFORM	KIADÓ
1.	Monster Hunter Portable 2G	PSP	Capcom
2.	Pokémon Platinum	DS	Nintendo
3.	Wii Fit	WII	Nintendo
4.	Mario Kart Wii	WII	Nintendo
5.	Super Smash Bros. Brawl	WII	Nintendo
6.	Rhythm Heaven	DS	Nintendo
7.	Dragon Quest 5	DS	Square-Enix
8.	Kirby Super Star Ultra	DS	Nintendo
9.	Animal Crossing: Let's Go to the City	WII	Nintendo
10.	Wii Sports	WII	Nintendo

2008-AS ELADÁSOK – GB

	JÁTÉK	PLATFORM	KIADÓ
1.	Mario Kart Wii	WII	Nintendo
2.	Wii Fit	WII	Nintendo
3.	Wii Play	WII	Nintendo
4.	Brain Training	DS	Nintendo
5.	Mario & Sonic at the Olympic Games	WII	Sega
6.	GTA 4	X360	Rockstar
7.	GTA 4	PS3	Rockstar
8.	COD: World at War	X360	Activision Blizzard
9.	Carnival Funfair	WII	2K
10.	FIFA 09	X360	EA

2008 2. FÉLÉV ELADÁSAI – HUN

	JÁTÉK	PLATFORM	KIADÓ
1.	WoW: Wrath of the Lich King	PC	Activision Blizzard
2.	FIFA 09	MULTI	EA
3.	NFS Undercover	MULTI	EA
4.	Spore	PC	EA
5.	COD: World at War	MULTI	Activision Blizzard
6.	The Sims 2	PC	EA
7.	GTA 4	PS3	Rockstar
8.	The Sims 2: Apartment Life	PC	EA
9.	NFS Prostreet	MULTI	EA
10.	The Sims 2 Double Deluxe	PC	EA

Best of the Planet

Börtönéből szabadult, szárnyaszegett madárként való száguldás a kreativitás határtalan és kiapadhatatlan hullámvasútján: a rövid, de annál pezsgőbb és tulajdonképpen csak bevezetőnek tekinthető LittleBigPlanet történet csupán egy nagyobb fejezet egy még megíratlan könyvben. A LBP históriát te, a játékos írod akkor, amikor saját képeket készítesz; amikor kidekorálod az otthonod; amikor teljesen egyedire szabod a Sackboy figurád; és amikor megcsinálod álmaid pályáját. Aztán még egyet; és még egyet. A LittleBigPlanet apró naprendszerből időközben hatalmas galaxissá cseperedett, ahol több rétegnyi bolygó és kontinens vár arra, hogy bebarangold. De nem mindegy, hogy hova tévedsz: a temérdek rajongói pálya zöme túlságosan egyszerű és koncepciótlan kísérletezés a szerkesztőfelület lehetőségeiben. Ám gyöngyszemek mindig akadnak – mi most a legjobb nyolcat emelük ki a tömegből; szintek, melyeket látnod, felfedezned, bebarangolnod és befogadnod kell!

ANTI-COLOR

SZERZŐ: **ZX497** RÉGIÓ: **EURÓPA**

A sort a legegyedibb látványvilágú tartalommal nyitjuk: a LittleBigPlanet mögött duruzsoló motor hibáját kihasználó Anti-Color megdöbbentően letisztult stílussal állítja a feje tetejére a szépség fogalmát. A leginkább az Echochrome-ra emlékeztető megvalósítás minden színt, textúrát és hátteret mellőz, a fekete-fehér színpalettához való hozzászokás eltart pár másodpercig, de utána az egyik legegyedibb élményben lesz része bárkinek, aki ZX497 koncepciója mellett teszi le a voksát. Megéri – habár alig 3-4 perces szórakozásról van szó és a pályára pakolt akadályok sem éppen a nehéz kategóriát erősítik, de a látványvilág van annyira különleges és egyedi, hogy minden hiányosságért kárpótoljon. Megjelenése óta számtalan követője akadt, de egyik sem tudta továbbadni az újdonság varázsát, azt, amit az Anti-Color a tökélyre fejlesztett!

KREATIVITÁS NEHÉZSÉG

THE AZURE PALACE

SZERZŐ: **GEVURAH22** RÉGIÓ: **AUSZTRÁLIA**

Ha populáris és szélesebb közönség által is ismert pályáról van szó, akkor az Azure Palace neve mindenképp a lista elején kell, hogy legyen. A MediaMolecule által is útonútfélén ajánlott és támogatott szakasz kalandos utat járt be, több ízben is törlésre került a Pac-Manre emlékeztető figurái miatt, de hosszas harc után végül elnyerte méltó és remélhetőleg maradandó helyét a palettán, büszkén zsebelve be a temérdek csillagos ötös értékelést. Minden idők legnehezebb LBP szakasza félrevezető módon egy kisebb labirintussal indít, hogy aztán egy hatalmas menekülés után egy olyan hatalmas palotába irányítsa Sackboyt, amely minden négyzetcentiméterén halálos csapdákat, áthidalhatatlannak tűnő mélységeket és vérszomjas ellenfeleket kínál. Készülj fel egy igazi idegölő, de annál felejthetetlenebb, látványosabb és egyedibb kalandra!

KREATIVITÁS NEHÉZSÉG

300 SPARTANS

SZERZŐ: **BRANDITIMUS** RÉGIÓ: **CSENDES-ÓCEÁN**

Xerxész közeledtére háromszáz spártai gyűlt össze, hogy megtegye, amit megkövetelt a haza – azt azonban senki sem tudta, hogy a 300 hős katona közül (legalább) az egyik Sackboy volt. A Frank Miller képregénye által ihletett filmre épülő 300 Spartans tömören, de annál parédésabban ülteti át az epikus történetet a LittleBigPlanet világába. Mászd meg az Orákulumok szirtjét, taszítsd a mélybe a perzsákat, fuss végig a még a Napot is eltakaró nyílzáporon és futamítsd meg magát Xerxészt! A 300 Spartans könnyed és látványos formában regél, a színkorrekciót kihasználva szinte minden területen hozva azt a borongós palettát, amit Zack Synder a vásznon olyan jól eltalált. Különösebb kihívást ugyan nem nyújt leszámítva az indító és néha igencsak frusztráló hegymászást – mindenképp érdemes vele tenni egy kört!

KREATIVITÁS NEHÉZSÉG

INVERTED PLANET

SZERZŐ: **METAL_JOSH** RÉGIÓ: **ÉSZAK-AMERIKA**

A Prey megálmodta és szinte tökéletesítette, a Portal új dimenzióba helyezte, az Inverted Planet pedig átemelte – vajon honnan tudhatod biztosan, hogy melyik a plafon és melyik a padló? Az Inverted Planet alatt ez a kérdés sokszor felmerül, a pálya ugyanis folyamatosan mozog, egész pontosan forog: egy hatalmas, pörgő kerék közepéről kellene kikecmeredned úgy, hogy közben nem akadsz fenn az elektromos kerítéseken, nem taposnak halálra és nem esik a nyakadba egy seregnyi robot. Metal_Josh közepes nehézségi fokon, de hihetetlen kreativitásról árulkodva értelmezi újra az irányokat, nem nehéz és nem annyira látványos, de mindenképp üdítően új formában közelítve meg a platformugrálás fogalmát. Az Inverted Planet talán lehetne hosszabb, de kiindulópontnak mindenképp tökéletes, főleg a középszerű pályák között való navigálás elején!

NEHÉZSÉG KREATIVITÁS

SHOWDOWN AT HOUSE OF BLUE LEAVES

SZERZŐ: **SPARKLEPHOENIX** RÉGIÓ: **ÁZSIA**

O-Ren-Ishi nem felejt: a Kill Bill első részének nemezise visszatér, hogy egy utolsó nagy csatában megmérközzön... Sackboy-jal. A Showdown At House of Blue Leaves az egyik legrészletgazdagabb pálya, amely a 300 Spartanshoz hasonló minőségben elevenít fel egy pazar filmjelenetet. A motoros és az autós száguldás, a paraván mögött rejtőző töltelékemberek, a szamurájkardos ellenfelek és a kisebb útakadályok révén könnyedebb nehézségi fokú, de annál látványosabb körítés mellett éli újra Tarantino klasszikusát. A gazdag színpaletta és a japán hangulatot remekül átadó textúrakínálat miatt a „SaHoBL" bátran említhető a legszebb pályák között, habár méreteit tekintve eltörpül az olyan grandiózus munkák mellett, mint az Azure's Palace – ez azonban értékeiből mit sem von le, Kill Bill rajongóknak egyenesen kötelező!

KREATIVITÁS NEHÉZSÉG

Zokni úr ruhatára

Ahogy az megjósolható volt, a Sony az új, hetente megjelenő, egy-két euróért vesztegetett ruhákkal támadja be a rajongók hitelkártyáját. Az itt látható figurák csak kis szeletét mutatják meg a már letölthető ruháknak.



ABYSS! SZERZŐ: **JAEYDEN** RÉGIÓ: **ÉSZAK-AMERIKA**

A LittleBigPlanet pályakészítő kommuna talán legtehetségesebb tagjának munkáiból egyetlen egyet kiemelni nagyon nehéz: Jaeyden hihetetlen kreativitással és precizitással álmodik hónapról hónapra jobbnál jobb szinteket. A legakciódúsabb mind közül talán az Abyss, amely filmszerűségével hódít. Kalandod egy a hullámsodorta hatalmas hajón kezdődik, a látványos helikopteres menekülés után viszont az óceán mélyére merülve kell elsöpörnöd egy gonosz birodalmat. Az MGS festékpisztolyára alapozó, temérdek ellenfelet és akadályt felvonultató Abyss talán a LBP világának legnagyobb és legtrükkösebb főellenfelével zárul, amely olyan fokú koncentrációt igényel, mint korábban egy harc sem – ha választani kéne, akkor az egyik legnagyobb élményt mindenképp az Abyss adta, de érdemes Jaeyden többi munkáját is megtekinteni!

KREATIVITÁS **NEHÉZSÉG**

SPROESSER1 SZERZŐ: **SPROESSER** RÉGIÓ: **KÖZÉP-AMERIKA**

A Sproesser 1 a kevés jónak minősíthető autós szakaszok egyike. Sőt, játékmenetét tekintve talán a legjobb is: eléggé elborult és borongós színvilágú (talán néha kissé túl sötét tónusú), labirintusszerű elrendezés leginkább a Sonic-ot idézi. Az autós száguldás felfelé ívelő kacskaringós folyosókon, emelkedőkön és hatalmas hurkot leíró csatornákon folyik, időnként egy kis platformugrálással, kapcsolókeresgéléssel megszakítva. Ráadásul a nehézségi fok is magasabb, mint az átlagos próbálkozásoknál, a vezetés szerencsére nem problémás, de a szűkebb részeken való navigálás igen, a temérdek kapaszkodást igénylő akadály pedig néha kisebb gondolkodásra késztet. Ami pedig végképp nem baj, az adrenalindús száguldást remekül megtörik és feldobják ezek a részek, egyensúlyt teremtve a két véglet között.

KREATIVITÁS **NEHÉZSÉG**

GAF SKY ROCKET SZERZŐ: **NE0ISM** RÉGIÓ: **ÉSZAK-AMERIKA**

A GAF Sky Rocket ismételten látványélmény: kihívás gyakorlatilag nincs benne, az alig két-három perces szakasz minimális mennyiségű átugorandó csapdát rejt magában, zárásként pedig mindössze egy rakétás száguldást képes felmutatni, nagyobb összecsapás nélkül. Akkor miért került bele az összeállításba? Mert eszelősen jól néz ki, gyakorlatilag három színt használ: feketét a terepre és a karakterekre, narancssárgát és citromsárgát az égre. A naplementét imitáló háttér pazar árnyjátékot teremt, ahol útmutatást csak az áttetsző feliratok és az ember megérzése nyújt. Igazi táplálék a szemnek, mely lehet, hogy nem emeli az izgalomtól az ember vérnyomását az egekbe és nem is támaszt akkora kihívást, mint a labirintusszterű Azure's Palace, de két nagyobb barangolás között üdítő élmény elmerülni a napfény áztatta nyugalomban.

KREATIVITÁS **NEHÉZSÉG**

Dead Space-interjú

GLENN SCHOFIELD VÁLASZOL



A Dead Space az egyik nagy tavalyi kedvencünk volt, így nagyjából a második végigjátszás után elkezdtük kajtatni a fejlesztőket, egyrészt, hogy gratuláljunk, másrészt pedig, hogy a felmerült kérdéseinkre válaszokat kapjunk. A srácok a Dante's Inferno miatt sokkal elfoglaltabbak voltak a szokásosnál, így csak most sikerült elkapni a játék kitalálóját és producerét.

Mennyire volt nehéz eladni az EA vezetőségének egy véres, csonkolós horrorjátékot?

Maga a végső engedélyeztetési procedúra nem volt kemény, de csak azért nem, mert előtte már rengeteg munkát öltünk a játékba. Mindig is akartam egy sci-fi horrort készíteni, így elkezdtem az EA-t piszkálni, hogy adjanak egy apró csapatot. A vezetőségnek az alapötlet tetszett, de rizikósnak találták a dolgot, így tényleg csak néhányan dolgozhattunk a játékon. Igaz, mikor eljutottunk az első bemutatóig, nem csak egy design dokumentumot és néhány koncepciótervet tudtunk adni nekik, hanem egy komplett demót, amiben már rengeteg dolog működött. Ez mindenkit magával ragadott, így hamar megkaptuk a zöld jelzést.

Eredetileg tényleg más volt a játék koncepciója? Több helyen is hallottuk, hogy eredetileg a Holdon játszódott volna.

Igen, sőt, egy Holdon levő börtönben, onnan kellett megszökni. Akkor még Rancid Moon volt a játék neve, és tulajdonképpen lényeges változás csak a sztoriban, a környezetben lett – a játékmenet már akkor is nagyon hasonló volt. Igaz, a csonkolás még nem volt így kiemelve, hisz ott nem idegen ellenfelekről volt még szó.

Isaac páncélja teljesen egyedi lett, mennyi munkája volt a grafikusoknak, mire mindenki elégedett lett?

Rengeteg időbe telt, hónapok során alakult ki a dolog. Több grafikus is dolgozott párhuzamosan, és a végső kinézet a 100-nál is több tervből lett összeválogatva. Aztán elkészült a 3D-s modell, és kiderült, hogy sok dolog nem stimmel térben, úgyhogy megint eltelt pár hét, mire mozgás közben is minden stimmelt, nem mozogtak át egymáson az alkatrészek. És aztán jöttek a feltápolt verziók meg a DLC-ben letölthető páncélverziók... Nem volt könnyű, na!

Volt tervbe véve a fejlesztés során bármikor egy esetleges multiplayer lehetőség?

Nem, az első résznél mindenképpen az egyjátékos élményt akartuk a lehető legtökéletesebbé tenni. Ráadásul a horror az egy személyes dolog, és az plusz rettegést okoz, hogy tudod, hogy senki nem fog a megmentésedre érkezni.

Az véletlen, hogy a fejezetek első betűjét összeolvasva az jön ki, hogy „NICOLEISDEAD"?

[nevet] Na mit gondolsz?

Honnan jött az anime elősztori ötlete?

Amikor elkezdtük a Dead Space világát megalkotni a Rancid Moon világa helyett, rájöttünk, hogy egyszerűen ez nem fog beleférni egy játékba. Ezeket azonban nem akartuk elveszíteni, és el akartuk mesélni, hogy mi is történt az Ishimurán, amikor megtalálták a Markert. A Film Roman remek partner volt, olyannyira, hogy pár dolgot ők javasoltak, így az ő ötletükre került bele a játékba.

A Varietynek azt nyilatkoztad, hogy akár készülhetne egy film is, ami a két Dead Space-t kötné össze. Készül a második rész?

Nem jelentettünk be még semmit, de hidd el, én nagyon szeretném, ha tovább bővülne az univerzum…

A Wii-port milyen lesz?

Hát, kezdetnek nem egy egyszerű port lesz. Nem akarok részleteket elárulni róla, de senki nem mondta, hogy ugyanott, ugyanakkor, vagy ugyanazzal a hőssel játszódna, mint az alap Dead Space… ■



A külső perspektívából szemlélt akciójátékokkal az utóbbi években egyértelműen Dunát, sőt, egyidejűleg Nílust és Amazonast lehet rekeszteni, a third person shoooterek inváziója az előző konzolgeneráció (máig tartó) FPS-bőségére emlékeztet. Drabális főhős, csillogó páncél, durva fegyverek, nagy adag erőszak – ez lenne a recept a sikerhez? Az eladási listákat elnézve valószínűleg igen, ennek ellenére nem árt, ha új belépőként eredeti ötleteket csempészel a sokszor kóstolt koktélba. A Capcom és az Airtight akciójátéka, a Dark Void pontosan ezzel próbálkozik.

IRÁNY A SEMMI

Hogyan ronthatod el legegyszerűbben a napodat? Fogj egy teherszállító repülőgépet, célozd be a Bermuda Háromszöget, zuhanj le, éld túl, hogy aztán a szokásos lakatlan sziget helyett egy idegen dimenzióban találd magad. Will, a Dark Void főhőse pontosan a fent vázolt eseménysort éli át. Az idegen dimenzió neve Dark Void, saját szabad magyar fordításunkban a Sötét Semmi. Beszédes név, találó név: a világ első pillantásra (sőt, sokadikra is) pontosan úgy néz ki, mint ha valaki kitépte volna a helyéről a Föld valamelyik (rondább) sivatagját, és gondos szétcincálás után kihajította volna az űrbe. Egyszerűbben fogalmazva: Will barátunk rosszul járt, trópusi sziget helyet roppant barátságtalan helyre keveredett.

Öröm az ürömben, hogy nincs egyedül. Már a játék elején kiderül, hogy nem a szerencsétlen pilóta az egyetlen, aki megtette a furcsa utat a Bermuda Háromszögtől a Sötét Semmiig, az idegen

KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ AIRTIGHT PLATFORM PC, PS3, X360 MEGJELENÉS 2009 TAVASZ

DARK VOID







A jobbra fent látható vertikális harc egészen új ízt csempész a standard, fedezék-alapú akcióba!



világban számos hozzá hasonló túlélő vert tanyát, akik roppant kreatívan (meglepetés!) Túlélőknek nevezik magukat. Kellemetlen ugyanakkor, hogy még így sincs ok közös szalonnasütögetésre, iszatra, és orosz népdalok éneklésére. A Dark Voidot ugyanis egy idegen faj, a Figyelők uralják, akik egyáltalán el nem ítélhető módon nem nézik jó szemmel a humán vendégeket. A rosszallásukat ráadásul nem fejcsóválással és obszcén SMS-ekkel fejezik ki, hanem csúnya nagy fegyverekkel, alaposan kiirtanának mindenkit, aki nem ők. Később kiderül (vigyázat, enyhe spoiler következik), hogy nem véletlenül dühösek az emberiségre, korábban többször is jártak a Földön, ahol istenként parancsolgattak az akkoriban ilyesmire még határozottan fogékony földlakóknak – egész addig, amíg egy Adept nevezetű másik faj vissza nem kergette őket a Sötét Semmibe. A feladat adott: Will haza akar menni a csajához, és ehhez sok Figyelő-fejet kell szétrobbantania.

Ugyan a történet meglehetősen egyszerű, de az akció tekintetében semmiféle panaszunk nem lehet!

VERTIKÁLIS AKCIÓ

A Dark Void kezdetben a külső nézőpontból irányítható lövöldék standard örömeit kínálja: ragadj fegyvert, ess neki az idegeneknek, húzódj fedezékbe, ha távol vannak, lőj, és csapd az arcukba a puskatust, ha a közeledbe merészkednek. Gears of War Huszonhárom és Fél, ugye. A játék ennél szerencsére jóval többet nyújt, a kulcsszó (tessék megjegyezni, idén több játék dobozának hátulján is feltűnik majd vastag betűkkel szedve) a vertikális harc!

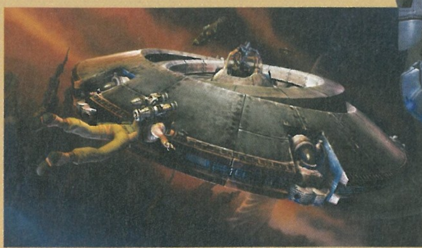
Mivel a Dark Void világa erősen szabdalt (képzeljetek el sok, az űrben lebegő sziklaszigetet) gyalogszerrel elég korlátozottan lehet rajta mozogni. A problémamentes közlekedést a Will hátára szerelt rakétahajtómű biztosítja, olyasmi, amit a jó öreg Boba Fett (meg a még öregebb genetikai apukája) alkalmazott a Csillagok Háborúja-epizódokban. Will kezdetben csak lebegni tud a segítségével, de egy később bezsebelhető fejlesztésnek köszönhetően magasabb szintre emeli a rakétás utazást – azaz gyakorlatilag bárhová eljuthat a segítségével. Ez pedig fontos, nagyon fontos, hiszen a Sötét Semmi kellemetlen magasságokat és mélységeket kínál, ezeket pedig meg kéne mászni valahogy. A magasságok leküzdése még így sem lesz egyszerű, a sziklamászást a lövöldöző figyelők zavarják. Will ilyenkor megkapaszkodhat (egy kézzel) a sziklafalban, a másik kezével pedig vadul tüzelhet az ellenérdekelt felekre. Aki az óvatos megközelítést preferálja, nem lövöldözik, hanem szépen kifigyeli, hogy hol téblábolnak a sziklaperem közelében a Figyelők, alájuk mászik, a megfelelő pillanatban elkapja a bokájukat, és a mélybe rántja őket.

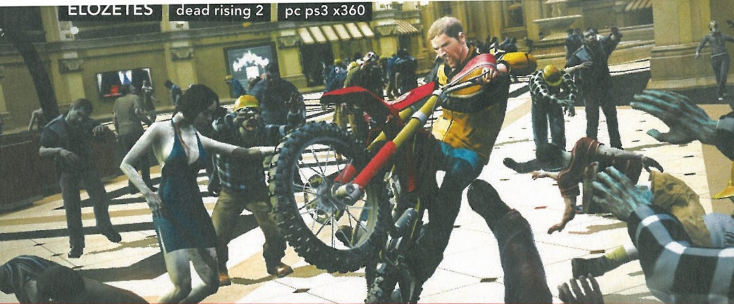
És ez még nem minden! A Figyelők komoly technológiát vonultatnak fel, repülő csészealjakra emlékeztető űrhajókkal rekednek a semmiben. Will ezeket is levadászhatja, sőt, a magáévá teheti őket. A rakéták segítségével rájuk ugorhat, kitépheti a pilótát a helyéről, és hoppá, már ő irányítja a szerkentyűt, lehet vadul lézerezni meg rakétázni a meglepett idegeneket. A Dark Void fő vonzereje, hogy az Airtight jó érzékkel keveri a háromféle játékelemet: klasszikus fedezékes harc a földön, aztán némi vertikális akció, és amikor megunnád, jönnek a csészealjak, és csatázhatsz egy kicsit a levegőben is. A srácoknak van benne tapasztalatuk, ezen a néven ugyan ez az első játékuk, de nem amatőrök – a korábban a Crimson Skies játékokat tető alá hozó veteránok új stúdiójáról van szó, aki az ott szerzett tapasztalatokat kamatoztatják science-fiction körítésben, a biztos vizuális alapokat nyújtó Unreal 3 motor bevonásával.

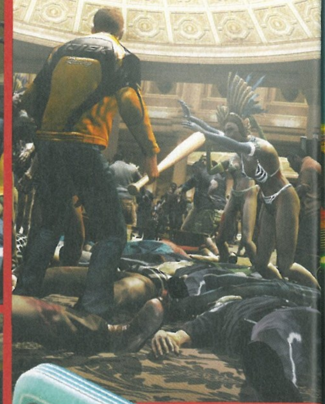
A Dark Void idén tavasszal röppen be a boltokba, és az eddig látottak alapján határozottan kellemes élményt nyújt majd: a vertikális harc, ha forradalmat nem is csinál, hoz annyi újdonságot a műfajba, hogy sokadszorra is nekiálljunk külső perspektívából idegeneket mészárolni. ■

Légikalózok

A játékidő közel negyedét fogjuk az ilyen-olyan, ellenfeleinktől elfoglalt gépekkel eltölteni. Maga a rablás egy klasszikus gombnyomkodós minijáték, a repülés pedig a Crimson Skies fürge légibalettjéhez hasonlít, még az xboxos rész manővereit is meghagyták





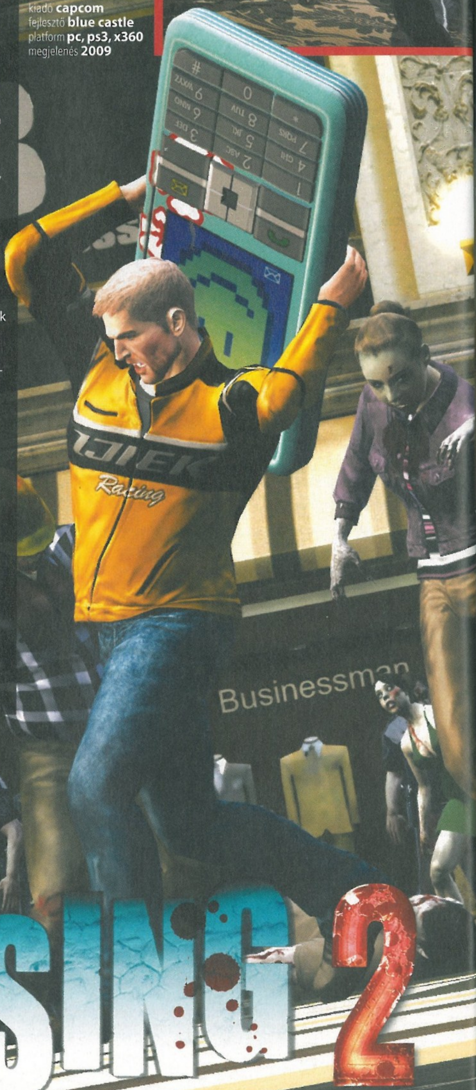


adatlap
kiadó **capcom**
fejlesztő **blue castle**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009**

Ha az első rész egy platformon másfél millió példányban fogyott, hogy fog fogyni a második rész három platformon – tették fel a kérdést a Capcom pénzügyi osztályán, és a választ hamar meg is találták: sokkal jobban. Így aztán amint megérkeztek az első biztató eladási adatok, megkezdődött a folytatás készítése. Igaz, a Capcom jelenlegi politikája szerint nem házon belül, hanem egy külországi, esetünkben kanadai fejlesztőcsapatnál. Természetesen a Blue Castle nem teljesen egyedül dolgozik, a munkálatokat az eredeti stáb kreatív része (designerek, grafikusok) nagyrészt változatlan összetételben segíti, példának okáért az egész Dead Rising megálmodója, Keiji Inafune most is produceri tisztséget tölt be a fejlesztők mellett.

Na de miről is szól majd a második rész? Nehéz erről úgy beszélni, hogy nem lövünk le néhány poént az első részről, így aki még csak tervezi Willamette városka zombik által feldúlt bevásárlóközpontjának felderítését, azaz az eredeti Dead Rising végigjátszását, az inkább gyönyörködjön a képekben. Tehát. A zombikórt ott sikerült megállítani, de az országban szétszórt, fertőzött gyermekekben ott maradt a vírus – és a második rész kiindulópontja természetesen az, hogy az egyik ilyen vírusgazda gyerkőcből előjön a gonosz, előbb szüleit, majd szép lassan az egész környezetét átalakítja, kitör a második zombifelvonulás, ünnepi emberzabálással körítve.

A Dead Rising 2 Fortune City-ben, egy hatalmas kaszinó-komplexumban játszódik, talán nem árulunk el titkot, ha elmondjuk, hogy az inspirációt ezúttal Las Vegas neonfényes világa jelentette. Természetesen a rengeteg kaszinó mellett lesznek itt is boltok, éttermek, diszkók, no meg minden más, amit csak a játékdesigneri elme ki tud találni. A jóval nagyobb játéktéren a mozgást motorok, gördeszkák, és ha mázlink van, Seagway masinák könnyítik, a játékidő legnagyobb részét pedig most is megsegítésre váró emberek megmentésével és zombipusztítással fogjuk tölteni – utóbbiban most is minden, a kezünk ügyébe akadó cuccot felhasználhatunk. A fentiek – no meg a képek – ígéretesek, ám a Capcom sok válasszal adó. Hová tűnt Frank, és miért ez az ellenszenves szőke figura az új főszereplő (már ha ez nem átverés)? Megőrzik-e az első részre oly jellemző groteszk humort, vagy elmennek komolyabb irányba? És a legfontosabb: lesz-e végre online kooperatív-mód? Az E3-on minden kiderül... ■



DEADRISING 2

576 KByte üzletek akciós ajánlata

2009. március 10-ig



PC



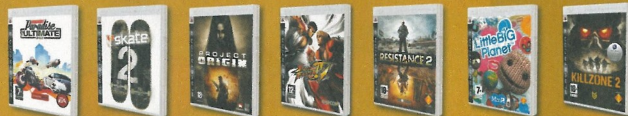
		kuponnal
Fallout 3 (magyarul)	9.999,-	8.999,-
Medal of Honor 10th Anniversary	6.999,-	6.299,-
Burnout Paradise - The Ultimate Box	11.999,-	10.799,-
Civilization IV - Colonization	6.999,-	6.299,-
F.E.A.R. 2 - Project Origin	8.999,-	8.099,-
Mirror's Edge	11.999,-	10.799,-
Shellshock 2	9.999,-	8.999,-

PS2



		kuponnal
Tomb Raider Underworld	9.999,-	8.999,-
Call of Duty - World at War	10.999,-	9.899,-
Ace Combat 5 - The Belkan War	4.999,-	4.499,-
LEGO Batman	7.999,-	7.199,-
The Sims 2 (platinum)	4.999,-	4.499,-
NFS Undercover	7.999,-	7.199,-
Moto GP 08	6.999,-	6.299,-

PS3



		kuponnal
Burnout Paradise - The Ultimate Box	11.999,-	10.799,-
Skate 2	14.999,-	13.499,-
F.E.A.R. 2 - Project Origin	14.999,-	13.499,-
Street Fighter IV	14.999,-	13.499,-
Resistance 2	13.999,-	12.599,-
LittleBig Planet	16.999,-	15.299,-
Killzone 2	16.999,-	15.299,-

XBOX 360



		kuponnal
F.E.A.R. 2 - Project Origin	14.999,-	13.499,-
Burnout Paradise - The Ultimate Box	11.999,-	10.799,-
Halo Wars	17.999,-	16.199,-
Lord of the Rings - Conquest	14.999,-	13.499,-
Street Fighter IV	14.999,-	13.499,-
Last Remnant	16.999,-	15.299,-
Damnation	16.999,-	15.299,-

PSP



		kuponnal
FIFA 06	2.999,-	2.699,-
SSX On Tour	2.999,-	2.699,-
The Sims 2 (platinum)	2.999,-	2.699,-
UEFA Euro 2008	2.999,-	2.699,-
NFS Pro Street	5.999,-	5.399,-
God of War	5.999,-	5.399,-
Tekken 5	5.999,-	5.399,-

Wii NDS



		kuponnal
Wii Fit	24.999,-	22.499,-
Tomb Raider Underworld	11.999,-	10.799,-
High School Musical - Sing It!	10.999,-	9.899,-
Boom Blox	6.999,-	6.299,-
Littlest Pet Shop - Jungle	9.999,-	8.999,-
Boulderdash	4.999,-	4.499,-
SimAnimals	9.999,-	8.999,-

ÚJ ÜZLETET NYITUNK!

Kaposvár
(nyitás: 2009.04.02.)

internetes rendelés: www.576.hu

telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznap 8-16 óra között hívható)

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.	06 52 598 759
Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK.	06 56 344 478
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza	06 1 324 70 04
Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17
Westend Üzletközpont	06 1 238 75 76

576 KByte ÜZLETEK

A fenti játékokat az akciós kuponnal -10% kedvezménnyel bármelyik 576 KByte üzletben megvásárolhatod 2009. március 10-ig, vagy a készlet erejéig!
Az árváltoztatás jogát a Comgame 576 Kft. fenntartja.

A FELTÜNTETETT KEDVEZMÉNYT A KUPON LEADÁSÁVAL LEHET ÉRVÉNYESÍTENI. A KUPON 1 TERMÉK VÁSÁRLÁSÁRA ÉRVÉNYES 2009. MÁRC. 10-IG ILLETVE A KÉSZLET EREJÉIG.

-10%

MÁS AKCIÓVAL NEM VONHATÓ ÖSSZE A KEDVEZMÉNY.

EMPIRE TOTAL WAR™



adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **creative assembly**
platform **pc**
megjelenés **2009. tavasz**

A Creative Assembly 1999-ben valószínűleg még nem sejtette, hogy első, saját kútfőből született játékuk, a Shogun: Total War méretes, milliós eladásokat produkáló sorozattá növi ki magát, és még történelmi doku-szériákban is használják majd a korabeli hadviselés látványos ábrázolására. A Total War-széria azóta megélt több folytatást, megjárta az ókort, az európai középkort (kétszer is), kapott kevésbé sikeres konzolos kaszabolós mellékágat (Spartan), és úgy általában belopta magát sok, a birodalomépítést és az epikus csatákat kedvelő PC-tulajdonosok szívébe. A sorozat új epizódja, az Empire: Total War korszakot vált, és az újkor birodalmi terjeszkedésére koncentrál.

ÉPÍTSÜNK BIRODALMAT!

A korszakváltás ellenére (az Empire a tizennyolcadik századot, és tizenkilencedik század első traktusát dolgozza fel) a játék alapjai változatlanok maradtak. A Total War-széria mindig is a körökre osztott birodalomépítés és a valós időben zajló ütközetek látványos keverékével szolgált – most sem lesz másként. Az Empire összesen ötven választható nemzetet kínál, vagyis a kor összes jelentősebb (és kevésbé jelentős) országa, esetleg lázadó frakciója fölött átveheted az irányítást. Az ötven nemzet nem áll kapásból rendelkezésre, az Empire tizenkét választható nációval indít, a többiek később (általában legyőzés után), megnyitható extraként kerülnek képbe. Ahogy korábban, most sem arctalan népek közül választunk, a döntésünk (speciális erősségek és gyengeségek) nagyban befolyásolni fogja a később követendő stratégiánkat. Jelentős újdonság, hogy forrongó, átalakuló történelmi korszakba csöppenünk, Európát forradalmak szabdalják. Ha az általunk uralt területen forradalom, lázadás (esetleg ellenforradalom vagy zendülés) tör ki, döntési kényszerbe kerülünk: állhatunk a lázadók oldalára, illetve választhatjuk az éppen hatalmon lévőket is – mindkét esetben csinos polgárháborút fogunk vívni, és a győztes erőkkel folytatjuk nemzetünk sorsának egyengetését.

Az Empire birodalom-menedzselős (azaz: a körökre osztott, gondokodós) része nagyban hasonlít majd a Rome vagy a Medieval 2 epizódokban tapasztaltakra, változások persze itt is lesznek. Átláthatóbbá válnak és egyúttal megváltoznak például a diplomáciai, kereskedelmi és vallási szekciók. A vallás szerepe csökken (ahogy a valóságban is), a diplomácia és kereskedelem pedig az eddig a térképen kóricáló fél tucat, különféle funkciókkal felruházott figura helyett két egységre hárul. A „gentleman"





Ilyenkor túl sok stratégiai utasítás kiadásának már nincs sok értelme...



Gépigény terén sok jóra nem számítunk, ilyen egységből több ezer lesz a képernyőn...









karakterek intéznek minden, diplomáciával kapcsolatos tennivalót, sőt, adott esetben még párbajra is kihívhatják az ellenérdekelt felet. A „rake" karakterekre hárul a sötétebb feladatok abszolválása, ők viszik végbe a merényleteket, kémkednek, és ha kell (miért is ne kéne?), alaposan megdézsmálják az ellenfél aranytartalékait. Változik a seregek toborzása is: korábban inkább gyártás volt (a településeken jöttek létre, és utána a generálishoz mozgathattad őket), most ténylegesen toborzás lesz, a tábornokod maga szedi össze az egységeket a

Noha az Empire csak másfél évszázadot ölel fel, így is sokkal többet nyújt, mint bármelyik elődje!

településekről. Az Empire technológiai fája azt csinálja, amit minden hasonszőrű játékban – különféle találmányokat fejleszthetsz ki a segítségével, és a településeid épületeit is így fejlesztheted.

CSATAZAJ

Birodalomépítés ide vagy oda, a Total War elsősorban az epikus, masszív hadseregeket felvonultató, és azokat roppant látványosan ütköztető csatáinak köszönheti a rajongótáborát. Ha brutál csatákat vársz, az Empire esetében sem kell csalódnod. A csaták továbbra is valós időben zajlanak, és még mindig az ellenfél erőinek megsemmisítése vagy megfutamítása (a moráljuk minimálisra csökkentése) a cél, ha győzni akarsz. A morál többféleképpen törhető meg. A legegyszerűbb, ha masszív veszteségeket okozol, de egy kellő pillanatban megszerzett ellenséges zászló, vagy az opponens generálisának ügyes leverése is sokat lendíthet az ügyön. Az új kor (vagy inkább: az újkor) új fegyverei természetesen alapvetően befolyásolják az alkalmazható taktikákat. Jelesül: ezúttal kiemelt szerepet kapnak a lőfegyverek, és nekik köszönhetően átalakul szinte minden. Az ostromok a városok utcáin folyó harcokba torkollanak, a csatatéren pedig illdomos lesz fedezéket keresni a bőszen lövöldöző egységeinknek, ha hosszú távon hatékonyan akarjuk alkalmazni őket. Példa a Creative Assembly aprólékos szimulációjára: muskétásaink fegyverei csütörtököt mondhatnak (esőben meg különösen), az ágyúk elakadhatnak a sárban, az ezekből kilőtt golyók pedig megpattanhatnak a vizes fűben.

A Total War sorozat eddig is kínált ugyan tengeri hadviselést, de ezeket a csatákat mindig a gép vívta meg helyettünk (kiszámolta, hogy az egymásnak ugró hajók közül ki az esélyesebb a győzelemre), most azonban végre teljes, brutális pompájukban, a szárazföldi ütközetekhez hasonló irányítás mellett élvezhetjük őket. A tengeri ütközetekben maximum negyven, különböző osztályú hajó vehet részt. A szimuláció itt is aprólékos, a hajókat irányíthatjuk egyenként vagy formációban, az ágyúkból többféle lövést adhatunk le, becélozhatjuk az ellenséges hajók testét, de a fegyverzetre, vagy az árbocokra is szórhatunk golyóbisokat. A sérült hajókat elsüllyeszthetjük, de ha a helyzet úgy hozza, el is foglalhatjuk azokat – a legénységünk annak rendje és módja szerint átugrál a másik hajóra, és módszeres kézitusával megtisztítja az eredeti legénységtől.

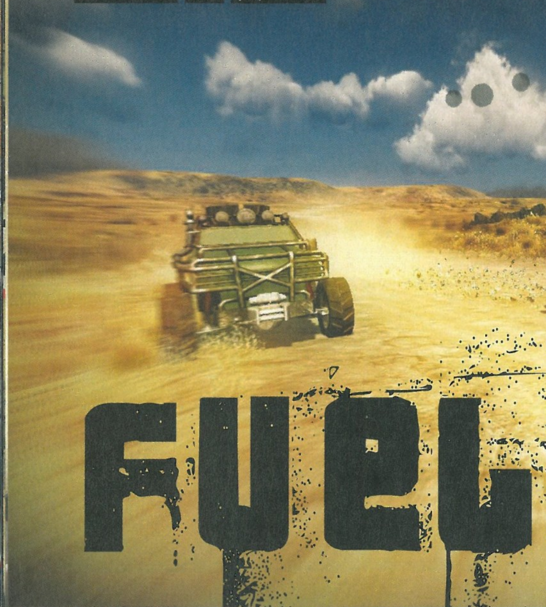
A többjátékos összecsapások frontján is számíthatunk újdonságra. A játék utolsó kéthónapos csúszása (januárban kellett volna kijönnie) a teljes kampányra kiterjedő kompetitív multi beépítésének volt köszönhető. Teljesen márciusra sem lesznek kész vele, ez a játékmód valószínűleg két játékost engedélyező bétaállapotban debütál, a végleges, a játékosok számát (is) bővítő verziója egy későbbi foltozásban várható.

A függetlenség napjai

Az Empire: Total War igazi tartalmi meglepetése a kettes számú kampány: a „Road to Independence" Észak-Amerika brit és francia kolonizálását és az amerikai függetlenségi mozgalmakat dolgozza fel, méghozzá a Total War játékokban még soha nem látott formában. A lineáris történetmesélést teljesen nélkülöző „főkampánnyal" szemben az Independence ugyanis egyfajta sztorimód lesz, három (jó hosszú, és több szekcióból álló) küldetéssel. Az első misszió Jamestown város alapítására koncentrál, a második a francia-indián háborúkat dolgozza fel, a harmadik, befejező küldetésben pedig az amerikai Függetlenségi Háborút vívhatjuk meg.







adatlap
kiadó **codemasters**
fejlesztő **asobo**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. nyár**



A közeljövő nem tűnik túlságosan barátságosnak: a globális felmelegedés környezeti katasztrófába taszította a világot, Föld anyánk extrém időjárással hálálja meg, hogy évtizedeken keresztül szennyeztük a tüdejét. Brutális forróság, tomboló viharok, a kontinensek mélyébe hatoló cunamik, kősivataggá változó nagyvárosok – aki tehette, elmenekült, aki nem menekült, elpusztult. Észak-Amerika nagyobb része lakhatatlan – mégis vannak páran, akik visszatérnek a természet bizarr játszóterének számító területre, hogy itt találják meg a szórakozásukat.

ÚTTALAN UTAKON
Nem, még véletlenül sem a „Fallout 4" sztorijáról van szó: a fenti történések a Codemasters és a francia Asobo új versenyzős játékát, a FUEL-t vezetik fel. A kalandvágyó visszatérők ennek megfelelően nem szimpla túlélők, vagy kincsvadászok, adrenalin-addikt versenyzőkről van szó, akik az extrém körülmények ellenére (vagy pont ezért) találnak örömöt a masszív terület kompetitív hasznosításában. A „masszív" szót a FUEL esetében szó szerint kell érteni. Tizennégyezer négyzetkilométerről beszélünk, ami kapásból rekord, soha, egyetlen játékban sem járhatunk be szabadon ekkora területet. A szabadság erősen hangsúlyos, még akkor is, ha a FUEL gerincét képező kampány-mód csak (jó nagy) részletekben tárja elénk azt a bizonyos nagyon sok négyzetkilométert – a játék végére az egész rendelkezésünkre áll majd, a maga százezer kilométert is meghaladó úthálózatával egyetemben. A FUEL versenyeinek lényege éppen ezért az esetek többségében az, hogy valamilyen úton (nem feltétlenül, sőt, általában nem a betonozott fajtán) eljuss A pontból B pontba, a hogyan és miként teljesen rád van bízva. A tájékozódásban GPS fog segíteni, ami az átlagosnál intelligensebb jószág lesz. Nem csak azt mutatja meg, hogy merre kell menned, hanem azt is figyelembe veszi, hogy milyen járművön lovagolsz, és ennek megfelelően alakítja ki az ideális útvonalat – amiről persze ízlés szerint bármikor letérhetsz, a szabadon engedős versenyzős játékok hagyományait ápolva itt is lesznek gyorsabb, de sokkal veszélyesebb útvonalak.

PONTVERSENY
A FUEL alatt duruzsoló technológia saját fejlesztés, az Asobo nem licenszelt motort húzott elő a fiókból – talán ezért is tartott négy évig tető alá hozni a játékot. A saját motor jeles darab, ami elsősorban a nagy megjeleníthető terület minőségi, és kompromisszummentes kipakolására koncentrál, a látótávolság a negyven kilométert is meghaladja majd. A nagy belátható területre pedig mindenképpen szükség lesz. A FUEL dinamikus, sőt, kaotikus versenyeket kínál, melyekbe alaposan beleszól az időjárás is, teljesen hétköznapi lesz például, ha az egymást előzgető csapatra hirtelen tornádó csap le a magasból.

A karrier-mód négyféle versenyfajtát kínál. A Time Trial A2B klasszikus verseny az idővel; a Checkpoint Attack adott pontok közti száguldást jelent, ahol az egyes pontok elérése plusz másodperceket dob az időkorláthoz; a Circuit Race előre kialakított (az ígéretek szerint kimagaslóan durva kiépítésű) pályákon való verseny; a valószínűleg komoly izgalmakat felvonultató Raid pedig egyszerű (?) feladattal szolgál: juss el egyik pontból a másikba, mindenféle megkötés és előre meghatározott útvonal nélkül. A karrier-mód versenyein kívül számos (több száz) speciális kihívás vár, ezek közül egyelőre kettőt mutattak be. A Knock Out eliminálós versenyfajta, amely időközönként kihajítja az éppen utolsó versenyzőt, a Long Raid pedig a normál Raid epikus verziója a kitartóbbak számára: negyven perctől négy óráig (!) terjedő versenyekkel. A versenyek végén értékelést és medált kapsz, az elért eredmények függvényében nyílnak meg az új területek. Trükközni is lehet majd, ez jelenleg automatikus (ha elugratsz valamiről, a járgány magától csinál valami nagyon látványosat), de ez még változhat – a stílusos versenyzés jutalma ugyanis üzemanyag lesz, ami az Asobo elmondása szerint a játék valutájaként funkcionál majd. Mivel nem árulták el, hogy mit lehet pontosan vásárolni rajta, kénytelenek vagyunk a saját fantáziánkra hagyatkozni: gyanúnk szerint a durvább trükkökkel és száguldással kinyert üzemanyag a jármű-fejlesztés frontján hasznosul majd. Vagy nem.

SOKAN EGYSZERRE
A FUEL pályaszerkesztővel érkezik, ez a fejlesztői ígéretek szerint roppant felhasználóbarát, és egyszerűen kezelhető lesz, pár perc alatt összedobhatunk vele egy maximum harminc ellenőrző-pontból álló versenyt, és ezt a cimborákkal is megoszthatjuk majd. Ebből már sejthető, hogy a FUEL nem nélkülözi a versenyzős játékok esetében manapság már abszolút kötelező szolgáltatásnak számító online multiplayer versenyeket sem. Gyakorlatilag az összes játékmód nyomható lesz online is, a versenyzők számát még nem ismeretes, de valószínűleg nem ketten lesznek szabadon engedve egy száz kilométeres versenytávon...

A járművek tekintetében is tisztességes kínálat várja a leendő FUEL játékosokat. Összesen hetven járgány közül választhatunk, ezeket a játék hat osztályba sorolja – motorok, autók, teherautók, quadok, buggie-k és dragsterek. A járművek viselkedése osztályonként, és az osztályokon belül is eltérő lesz, karakterisztikus vezetési tulajdonságokkal. A versenyek többségében mindenki nyomhatja mindenki ellen, vagyis nem nagyon találkozunk osztály-megkötésekkel, szabadon kialakíthatod a magad versenyzési stílusát, és ehhez megfelelő járműveket választhatsz. ■



■ Mivel versenyenként igen sokféle géppel állhatunk starthoz, a hangulat ilyenkor egészen Motorstorm-közeli



■ A trükközés egyelőre automatikus, de megjelenésig ez még változhat...





TÉRKÉPÉSZET
Ismerős helyeken

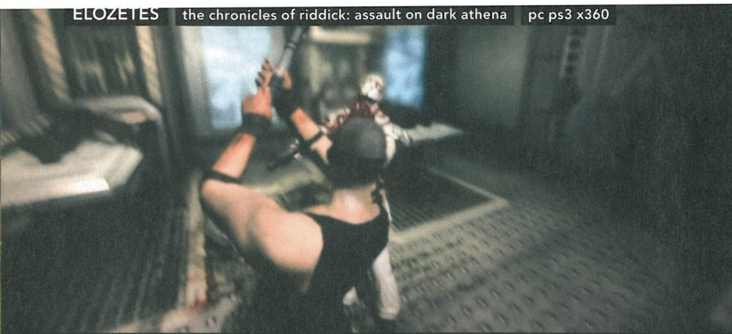
A FUEL által modellezett tizennégyezer négyzetkilométer sokféle technológia ügyes összeolvasztásából, amerikai tájak alapján épül fel. Az alapokat szatellit-adatok jelentik, az Asobo erre eresztett rá egy procedurális pálya-generáló rendszert, ami magyarul azt jelenti, hogy a masszív terület kevésbé fontos szekcióit célszoftver gyártotta, előre beállított értékek alapján – ha „kézzel" készült volna minden, a fejlesztés nem négy, hanem huszonnégy évet vett volna igénybe. Az önismétlő lokációk elkerülése végett számos ismert, ikonikus terület került a játékba, ezeket gondosan, az eredeti helyszínek alapján rakták össze. Bejárhatjuk a Yellowstone nemzeti parkot, száguldhatunk a Grand Canyonban vagy a Monument völgyben, felfedezhetjük Utah elsivatagosodott vidékeit, és a Golden Gate hídon is átsüvíthetünk.



■ Ahogy a háttérben lopakodó forgószelet elnézem, hamarosan több gondunk is lesz, mint egy akadékoskodó vetélytárs...









adatlap
kiadó **atari**
fejlesztő **starbreeze**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. tavasz**

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

Riddick úr nem felejt: a végletekig kigyúrt, kopasz, macsó és mindig nagyon laza tolvaj öt év kihagyás után tér vissza. Ráadásul nem is akármilyen formában, a Dark Athena eredetileg az előző generáció egyik kevés figyelmet kapó gyöngyszemének minimálisan feltupírozott kiadása lett volna az X360 visszafelé kompatibilitásának csökevényessége miatt. A svéd Starbreeze aztán hosszú hónapokra, évekre eltűnt, a projekt sorsa kétségessé vált, majd a Vivendi-Activision fúzió során látszólag teljesen megfeneklett... de csak látszólag. A Dark Athena főnixmadárként támad fel hamvaiból, hogy az alapkoncepciónál jóval nagyobb léptékben gondolkozó formában térjen vissza az Atari gondozásában.

ÉN, AZ FPS

Tévhit 1: a Chronicles of Riddick és így a Dark Athena sem FPS, legalábbis a stílus modern érzelmezésében. Nincsenenek benne folyamatosan halált szóró lézerfegyverek, nyolcvan rakétát befogadni képes lőszeres táska, sem százszámra érkező ellenfelek. Mi sem példázza ezt jobban a jobban az, hogy az egyenként 8-10 óra alatt letudható két történet első negyedében Riddick a legjobb esetben is egy kést, maximum egy furkósbotot foghat a kezébe, lőfegyvert egyáltalán nem. A Riddick leginkább a Metal Gear Soliddal rokonítható, azzal a kitétellel, hogy a játékmenet jelentős része belső nézetben folyik. Kivéve akkor, mikor hősünk csöveken függeszkedik, platformokat küzd le vagy hatalmas mélységeket szel át – erre pedig bőven lesz módja mind a két kampány alatt.

Tévhit 2: az Assault on Dark Athena remake. Nem az – bár eredetileg tényleg annak indult, de időközben önálló fejezetté cseperedett, amely közvetlenül az Escape From Butcher Bay lezárása után veszi fel a fonalat, annak ellenére, hogy a csomag gerincét továbbra is az eredetileg Xboxra és PC-re kiadott Escape From Butcher Bay adja, csak persze (grafikailag) erőteljesen felturbózott, a HD-korszak igényeihez igazított verzióban. Nagyon nagy titkot talán nem árulunk el azzal, hogy az EBB végén Riddick sikeresen meglép a galaxis legszigorúbban őrzött börtönéből, de szabadsága nem tart sokáig, a szökést követően hiénaként tűnnek fel a naprendszer peremvidékéről a fejvadászok. Az egyik sikeresen meg is csáklyázza Riddick hajóját, aki sztázisból ébredve rögtön bujkálásra fogja a dolgot. A feladat innentől fogva egyértelmű, megszökni a fejvadászoktól, esetleg bosszút állni az ismerős arcokon.

Egyszerű remake-nek indult, majdnem teljesértékű folytatás lett belőle, multiplayer-módokkal bővülve

Azokból pedig lesz bőven, első körben itt van rögtön a lopakodás intézménye. Az Assault on Dark Athena bitre





A Dark Athena történetszál nagyjából olyan hosszú, mint az alapjáték

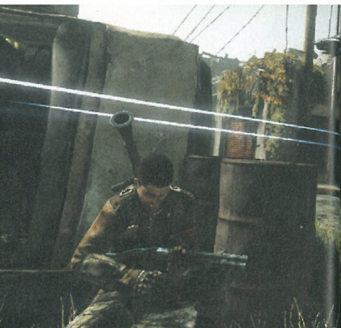
pontosan ugyanolyan mederben folyik, mint az első rész – a hatalmas komplexumot (ezúttal értelemszerűen egy űrhajót) felfedezve akadályokba és ellenfelekbe botlasz, amiket és akiket át kell hidalnod. A nyers erő bevetése egyáltalán nem célravezető, a nagyonsok fegyvert befogadó leltár közel ötven százaléka a hajót védő őrségtől beszedett közelharci tárgyakból áll: Riddick alapjáraton egy csontból készült hajtűvel operál, később kést és egyéb szúróeszközt forgathat, elsősorban mások beleiben, koponyájában és egyéb testrészeiben. És ezt tessék szó szerint érteni, Riddick továbbra sem cicózik ha másokról van szó – az árnyékokat kihasználva és a lopadodásra alapozva (jobb esetben) bárki becserkészhető és elintézhető hátulról, a lehető legbrutálisabban. Riddick lélektelen kegyetlenséggel szúr bárkit koponyán, hogy aztán kitörje a nyakát, kivájja a belsőségeit vagy addig verje a delikvens fejét a falba, míg az élettelenül nem hullik a porba. A Starbreeze az animációk terén gyakorlatilag nem talál kihívóra, az Assault on Dark Athena a tökélyre fejleszti a látványos gyilkolászás művészetét.

Teszi mindezt nagy magasságokba csavart hangulattal: a börtönkomplexum után ugyan talán kissé furábbak a szűkebb bejárható terepek, de a Riddick univerzum jéghideg indusztrialitása a helyén maradt, húsbavágóan reális jövőképet festve egy barbarizált világról. Az új fejezet ráadásul kellőképpen hosszú is, közel hat-nyolc órán át szórakoztatva ismét a nagyérdeműt – ami különösen pazar élménynek ígérkezik főleg azoknak, akik első alkalommal merülnek majd el az Escape from Butcher Bay mocskában. Két játék egy áráért? Egyáltalán nem rossz, de az AodA még erre is rátesz egy lapáttal a multiplayer porció bevezetésével. A szokásos opciók mellett elsősorban a Riddick specifikus játékmód lesz figyelemre méltó, ahol egy szuperképességekkel rendelkező katonát kell levadásznia a sötétben lopakodó klónoknak.

Méghozzá maximális gyönyör mellett, előző generációs motor ide vagy oda, sem az Escape from Butcher Bayről, sem az Assault on Dark Athenáról nem mondaná meg senki, hogy nem teljes egészében újgenerációs fejlesztés. A Starbreeze nagyon okosan nem a nulláról kezdte újra, hanem az Xbox képességeit felülről nyaldosó alapokra építkezett. Nagyfelbontású és minimálisan ismétlődő textúrákkal, jelentős poligonszám-növekedésen átesett karaktermodellekkel, pazar részecske-efektekkel és túlzás nélkül a generáció legjobb fény-árnyék játékával. Ráadásul a portolás során technikai problémák sem merültek fel, az Assault on Dark Athena az általunk többször is végignyúzott öt pályás ízelítő alatt szaggatás vagy bárminemű egyéb hibajelenség nélkül zakatolt végig mind a három platformon. Izgulni tehát van miért, a két egész estés epizódot magába foglaló Chronicles of Riddick csomag 2009 első felének egyik legnagyobb meglepetése lehet – szép, tartalmas és még mindig annyira hangulatos, mint öt évvel ezelőtt. Ha esetleg akkor lemaradtál róla most pótolhatod, ha pedig már láttad, akkor ismét átélheted az élményt. Megéri – tar fej még sosem volt ennyire vonzó.







TERMINATOR SALVATION

A harmadik Terminator-filmnek két komoly magyar vonatkozása is volt. Egyfelől magyar grafikusok utómunkálatainak köszönhettük a film speciális effektjeinek makulátlanságát, másfelől pedig egy magyar fejlesztőcsapat alkotta meg a film alapján a videojáték-történelem egyik leggyengébb moziadaptációját, a förtelmes War of The Machines-t. Nem csoda hát, hogy az Egyesült Államokban májusban bemutatásra kerülő negyedik Terminátor film játékadaptációjára csapatot váltott a gigantikus, lassan a játékpiacra is betörő Warner kiadó, és ezúttal a svéd Grinre bízta az ilyen monumentális filmeknél automatikusan következő játékadaptációt. Bár a Grin csapata egyelőre csak az Ubisoft kiadó Ghost Recon-szériájának PC-s portolásával szerzett kisebb hírnevet magának, mostanában mindenki nagyon bízik bennük – ők készítik ugye az újraértelmezett Bionic Commandót is.

GEARS OF SALVATION

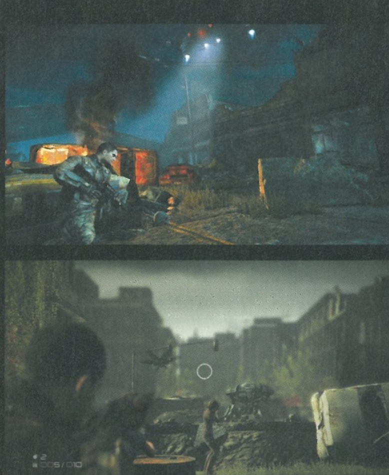
Bár a játékról egyelőre nem sokat tudunk a szokásos marketingmaszlagot leszámítva, az már most világosan kiviláglik, hogy a fejlesztők nagyrészt a Gears of War külsőnézetes, fedezékről fedezékre haladó akciódús játékmenetét próbálják meg ötvözni az új Terminator-film világával. Az alapötlet nem is rossz, elvégre egy elborult, kegyetlen világba, ahol a Skynet robotjaival elkeseredett háborút vívó emberiség túlélése a tét, tökéletesen passzolhat ez a fajta gerilla harcviselés. A sebezhető, gyarló emberiség számára nem is lenne más esély a harcra, mint folyamatosan fedezékről-fedezékre haladva, szép lassan felőrölni a náluk sokkalta erősebb és brutálisabb mesterséges intelligenciával bíró gépeket. A történet egyébként 2016-ban játszódik, két évvel a májusban bemutatásra

adatlap

kiadó **warner bros**
fejlesztő **grin studios**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. 05.**



Remélhetőleg multiplayerben a gépekkel is lehetünk; ezt a fejlesztők még nem erősítették meg.



kerülő film előtt, így hát ezúttal nem a film eseményeit élhetjük át kockáról kockára, hanem annak előzményeit ismerhetjük meg behatóan. A sztori egyébként számos, a korábbi filmekben felvetett kérdést is megválaszol majd, sőt, az immár kishazánkban is sugárzott Sarah Connor Krónikái tévésorozattal is kapcsolatban áll. Ennél több részletet viszont egyelőre nem sikerült kihúzni a fejlesztőkből – pedig valljuk meg, ezt a szériát azért nem a történet mozgatja.

TERMINATORS OF WAR

Bár egyelőre még főszereplőnk kilétét is komoly homály fedi, nagy esély mutatkozik rá, hogy a játék során a változatos helyszíneken több szereplőt is irányíthatunk majd változatos fegyverarzenállal. A játékban helyet kap majd számos, a korábbi filmekből ismert halálhozó eszköz, lehetőség is – vajon lesz az arzenálunkban koporsó is? –, az ellenfelek nagy része is ismerős lehet, főleg a harmadik és persze a negyedik terminátor filmből, de számos robotot, legyőzendő gépet külön a játék számára tervezett meg a film látványvilágáért felelős gárda.

Ápropó látvány. A képek alapján a fejlesztőknek igen jól sikerült átemelniük az eljövendő film sötét látványvilágát. A kegyetlen gépek, robotok kidolgozottsága kellemes látványt nyújt, és a lepusztult városok, hatalmas külső terek megvalósítása is igen korrektnek tűnik. A nagy területeknek köszönhetően nem lesz ritka, hogy különböző járművekbe pattanva hidalhatjuk át a távolságokat, és természetesen ezeken külön gépágyúk biztosítják majd számunkra a túlélést. A többjátékos módról sincs még egyelőre hír, mi roppantul örülnénk valamifajta robotok versus emberek multiplayer arénának, de az igazat megvallva már akkor is elégedettek leszünk, ha legalább egy korrekt, pörgős kooperatív-módot bele tudnak zsúfolni a játékba.

Egyelőre csupán ennyi információt tudni a játékról. Sok még a homályos folt, a Grin második csapata sem tökéletes biztosítás a minőségre, nem is beszélve arról, hogy szörnyen szoros határidővel kell dolgozniuk. Az esély persze megvan rá, hogy igen korrekt, könnyed akciójátékot hozzanak össze, de sajnos arra is megvan a lehetőség, hogy (akárcsak a Mátrix-játék esetében) egy egysíkú, egyszerű játékot tesznek majd le az asztalra. Így vagy úgy, figyelembe véve hogy a borzalmas Enter The Matrixból is több mint négymillió darabot sóztak el, a Terminator „márkanévnek", és a Gears of War játékmenetének köszönhetően már most borítékolhatjuk a Salvationnek is a milliós eladásokat... ■

Robottan

Mivel a játék a film előtt két évvel, az pedig az első mozi előtt 11 esztendővel játszódik, természetesen nem az Arnold-féle robotokkal fogunk találkozni.



Így sokkal primitívebb, kidolgozatlanabb gépekkel fogunk összefutni; lánctalpak, napalmvetők és gépágyúk várhatók higany, napszeműveg és akcentussal előadott beszólások helyett...



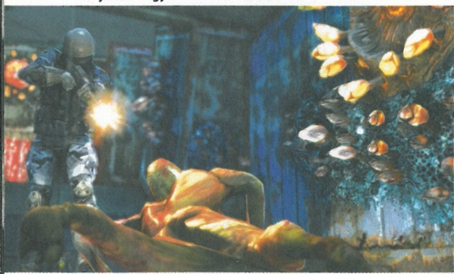


SINGULARITY

A Csendes-óceán közepén, egy elhagyatottnak hitt szigeten állsz. Az égből megállíthatatlanul özönlik a sűrű, már-már folyószerű cseppekben csöpögő eső, a sötét és borús eget hatalmas, az egész horizontot betöltő villámok szelik át. Menekülsz: nem tudod pontosan, hogy ki vagy mi elől, de abban biztos lehetsz, hogy az életedért kell futnod. Akadályokat kerülsz ki, az enyészet által kikezdett rozsdásodott kerítéseket ugrasz át miközben minden egyes lépésed hatalmas tócsányi sarat ver fel a földről. Előtted, alig tízméteres távolságra egy hatalmas fal és egy súlyos köldökzsinórnak látszó lánccal megerősített acélajtó állja el az utad. Tudod, hogy mit tehetnél: megkereshetnéd a hozzá illő kulcsot vagy mágneskártyát, ahogy azt a szabályok diktálják. De most nem a szabályok szerint játszol: egyetlen apró energiahullámmal teszed a semmivel egyenlővé a hatalmas fémkolosszust, elemi összetevőire bontva azt, gondoskodva üldözőidről, egy ujjmozdulattal visszavarázsolva őket embrióra emlékeztető állapotukba. Az idő és ezzel a kulcs a kezedben van – itt az alkalom, hogy végre ki is használd.

Ha idtelevision...

Ha időlények elleni harcról van szó, a fair play szabályait jobb elhagyni



EASTWICKI BOSZORKÁNYOK

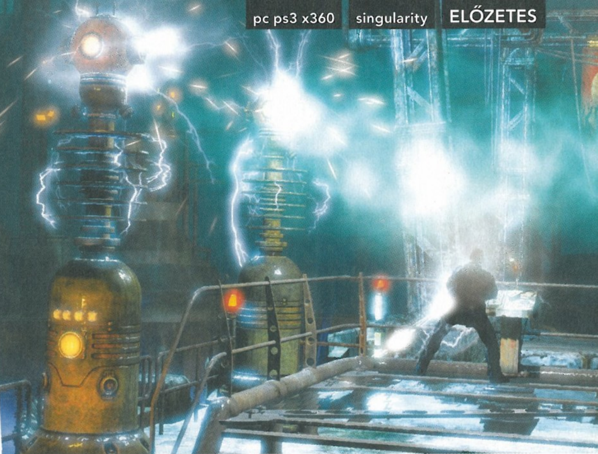
Tűzgolyókat lövellő démonok, a Minotaurusz labirintusára emlékeztető hatalmas katakombák, leszakadó és hatalmas vértócsát maguk után hagyó testrészek – szép pedigré. Ám egyvalami hiányzik: innováció. A Raven tizenkilenc éves fennállása alatt megjárta az űrt, a fantasy világokat, a közeljövő hadszíntereit és a szuperhősök birodalmát. Most itt az ideje, hogy felfedezze a saját univerzumát egy olyan korszakban, amely jelenleg nem tolerálja a kísérletezést, az egyediséget és a kockázatvállalást. A franchise-készítés útjára a Vivendi fúziójával végérvényesen rálépő Activision most mégis feldobja az érmét, a Raven pedig elkapja azt. A játszma az övék.



Milyen stílusban mozog egy lassan két évtizede szinte kizárólag akciójátékokat gyártó stúdió? Természetesen a lehető legkézenfekvőbb lehetőségben gondolkozik: FPS-ben. A Singularity FPS, méghozzá nem akármilyen – a Raven egy tető alá kívánja hozni nem csak a mély és tartalmas narrációt, de az innovációt is. Valahogy úgy, ahogy azt a Half-Life 2 tette. De a Singularity nem a távolinak tűnő jövőben veszi kezdetét. Philip K. Dick a huszadik század közepén már kacérkodott az alternatív történelem gondolatával, a Raven most viszont egyenesen fejest ugrik bele. A Singularity világa épp hatalmas változáson megy keresztül, a periódusos táblázaton Einsteinium néven futó titokzatos E99 épp átformálja a lehetetlen fogalmát. Az ötvenes években a még betonstabil Szovjetúnió kémcsövekben látszólag létrehozza a kifogyhatatlan energiát, a hidegháborús éra erőfitogtatási versenyében talán kulcsfontosságú szerephez jutó a perpetuum mobilét: az E99 kiapadhatatlannak tűnő masszív erőt sugároz magából. Sztálin birodalma minden eddiginél nagyobb előnyre tehet szert, az E99-et manipulálva hozva létre minden idők legütősebb fegyverét. A baj persze rögtön beüt, a kísérletek-

Előre a múltba!

A továbbjutás sok esetben látszólag lehetetlennek tűnik, ám a TMD szinte mindig áthidalja a problémát – ilyen ez a hidas jelenet, ahol a már majdnem a mélybe zuhanó acélpalló képez akadályt. A megoldás? Természetesen az idő manipulálása, a Revert képességgel a híd visszaállítható eredeti, az ötvenes években kialakított állapotba, vagyis Nate különösebb gond nélkül sétálhat át rajta, mintha mi sem történt volna.







nek helyt adó, egy elhagyatott szigetre felhúzott komplexumot hatalmas robbanás rázza meg, az instabil E99 pedig elszabadul, magával rántva szinte mindent, beleértve az ottlakókat is – egyenesen az időbe. A világ nem szerez tudomást az eseményekről, a szovjet birodalom mintha mi sem történt volna söpri le az asztalról a kérdést. Probléma megoldva?

Nate Renko, azaz te, a játékos több évtizeddel később csöppensz az események forgatagába: az Egyesült Államok légierejét szolgálva látszólag rutinmisszióba vágsz, megadott koordinátákon kutatva bizonyos dokumentumok után. Hol érsz földet? Természetesen pontosan azon a szigeten, amely a térképeken nem szerepel, mégis hatalmas épületek romjai, szörnyek és agresszív katonák tarkítják. Ahhoz, hogy a helyzettel megbirkózz csupán egy maréknyi fegyvert használhatsz, de egyik sem mérhető ahhoz a hihetetlen erőhöz, amit az időmanipuláló eszköz, rövidebb nevén a TMD kínál.

BIG F*CKING GUN

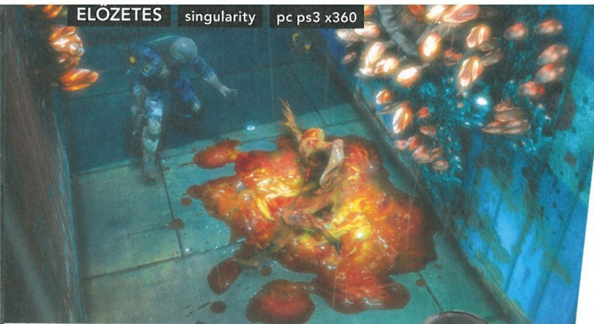
A Half-Life 2 gravity gunja menthetetlenül átformálta az FPS-ek tájképét: a Valve addig nem látott módon értelmezte újra a játékokba pakolt fizika fontosságát és felhasználási módját, első alkalommal nyújtva szinte teljes szabadságot az interaktív harc terén. A Raven öt évvel később ugyanerre készül – a TMD ugyan elsősorban nem hatalmas pengék elhajítására szolgál, de szerepe legalább annyira jelentős és a játékmenetnek olyan szerves részét képezi, mint a Gordon Freeman által használt eszköz.
A TMD alapjáraton az időt manipulálja: a Singularity világának ezen kis részét az ötvenes évek incidense menthetetlenül és visszafordíthatatlanul átformálta, kilendítve az idő kerekét annak rendes útvonalából. Az épületeket az évtizedekkel korábban ott dolgozó munkások szellemei töltik be, akik újra és újra átélik a borzalmas eseményeket; hatalmas időhullámok formálják a még épen maradt romokat, folyamatosan újraépítve majd lerombolva azokat; szakadékok fölött átívelő hidak tűnnek fel új állapotukban, hogy aztán másodpercekkel később már csak rozsdás acélrudak maradjanak a helyén. A főhős kezére rögzített, kesztyűszerű eszköz pontosan az ilyen helyzetek kiaknázására szolgál.

Hogyan szállnál szembe az ólomgolyók sorozatát ontó ellenfelekkel? A beidegződés a klasszikus lőfegyverek használata felé noszogat: a Singularityben temérdek erre alkalmas

A jobb oldalon látható Zek nevű szellemekkel sok gondunk lesz...







A lepusztultabb bárok vécéit idéző látványban sűrűn lesz részünk



tárgy lesz, kielégítve a pisztoly, shotgun, gépfegyver és egyéb masinák iránti igényt. Ám a szituációk ennél látványosabban és stílusosabban is kezelhetők. Miért nem kapsz fel egy rozsdás, egykoron robbanóanyagot tároló hordót, állítod vissza egy ujjmozdulattal az eredeti, telitöltött és csillogó állapotára, egyenesen az ellenfelek nyakába hajítva a rögtönzött fegyvert? Ha egy pallóról tüzelnek rád, miért nem küldöd előre az időben az acéllapot, a másodperc törtrésze alatt rozsdásítva el, kihúzva ezzel a biztosnak hitt talajt a delikvensek alól? Végső esetben irányozd a sugarat egyenesen a szerencsétlenek nyakába, érett felnőtt férfiból amőbaszerű állapotba juttatva vissza őket. A lehetőségek szinte határtalanok, a Raven minden szituáció esetében több megoldási lehetőséget kíván nyújtani – az, hogy melyiket választod már a te dolgod. Lőszernek nem leszel híján, hiszen töltényként és fegyverként a környezet és szinte minden mozdítható tereptárgy használható. Tökéletes megoldás nincs, csak és kizárólag hatékony és hatékonyabb.

De a TMD a fizika kihasználásánál jóval többet tud, négy funkció lehetőségeit tárva fel. A tárgyak és ellenfelek „öregítése" és „fiatalítása" mellett a TMD-vel a Star Warsból kölcsönzött taszítás is készen áll, egyetlen sugárral lökve hátrébb mindent és mindenkit, aki csak a közelben tartózkodik. Nate ennek továbbfejlesztése után akár masszív tereptárgyakat is a levegőbe emelhet, hatalmas konténereket és tartóoszlopokat hajítva bárki felé. A TMD utolsó lehetősége a sztázis, amely a Deadlock néven futó apró tereptárggyal kombinálva leginkább a Halo 3 buborékpajzsára emlékeztet. A kiegészítő tárgy birizgálásával Nate egy fél percen át is kitartó menedéket húzhat maga köré, eltaszítva magától minden lövedéket, tárgyat vagy ellenfelet. A Deadlockok tudományát az ellenfél is erőszeretettel alkalmazza: az oroszok nem egy instabil épületet Deadlockok felhúzásával stabilizáltak, amely látszólagos védelem a saját kárukra fordítható, a TMD-vel kihúzva a támasztékokat törmelékek végellháthatatlan sorát zúdítható rájuk.

A Singularity több, mint kész a harcra, de tudja magáról, hogy mi szeretne lenni – agyatlan shooter semmiképp, inkább a BioShock nyomvonalát követi a felfedezéssel és a világ megismerésével. Ezt pedig

Vissza a jelenbe!

A jelen és a múlt közötti ugrálás a Singularityben mindennapos jelenség lesz, a két korszak éles váltással válik szét vagy épp olvad egymásba. Ezt remekül ábrázolja a színpalettában bekövetkező változás: míg a jelen általában esőáztatta és köd uralta színkavalkádban úszik, addig a múltban szinte mindig tiszta az ég, az épületek és a környezet pedig steril szürkeségben állnak magabiztosan a horizonton.











úton-útfélén hangsúlyozza, az ötvenes évekből hátramaradt jegyzetek, korosodó filmszalagok és dokumentumok végül a kirakós minden darabját a helyükre rakják, elmesélve a balul elsült kísérlet történetét. A Singularity az időben való navigáció kérdését nagyon érdekesen kezeli, a játékoson kívül is manipulálva a világot, a sziget bizonyos kulcsfontosságú pontjaira törésvonalakat helyezve: a terep ekkor visszavált az ötvenes évekbe, még az amortizáció előtti állapotukba helyezve vissza az épületeket és az ellenfeleket egyaránt, az éles váltást a színpaletta szürkére való cserélésével szimbolizálva. Ennek különösen nagy jelentősége a továbbjutást nehezítő útakadályok esetében lesz: Renko a játék elején egy szinte teljesen elsüllyedt hajó mélyén találhat értékes dokumentumokat, de oda lejutni szinte lehetetlen. A megoldás? Visszajutni az ötvenes évekbe, helyreállítani a gátrendszert kiszívva ezzel a vízmennyiség jelentős részét, aztán megnézni, ahogy a hatalmas acéltartályra emlékeztető jégtörő szinte befoltozza magát, helyére pakolva építőelemeit – Renko így a jelenben már folytathatja tovább az útját. Az idő manipulálása azonban nem tarthat végtelen ideig, harminc másodperc után a nem száz százalékosan helyreállított részek eredeti, leamortizált állapotukba süllyednek vissza. Ilyesfajta feladványból és az ezt közvetítő átvezető jelenetekből bőven lesz, ahogy ellenfélből is: Nate rövid időn belül nem csak passzív szellemekbe és agresszív orosz/szovjet katonákba botlik, de az időmanipulálás mellékhatásaként megjelenő bogarakba és egyéb lényekbe is.

A SZENVEDÉS MAGA

Ilyenek a Zek nevű lények, a „rabok". A zekek lényegében az elhullott katonák testét szállják meg, folyamatosan be és kiugrálva az időből egy-egy fatális csapást mérve áldozataikra hatalmas karmaikkal. A Zekek feltűnése félelmetes, elintézni őket nehéz, de semmiképp sem olyan idegesítőek, mint az apró bogarak. A falakat behálózó organikus hálóból előmászó lények leginkább a Halo flood faját idézik, öngyilkos merénylőként robbantva magukat bárkire, aki csak a közelben jár, a szerencsétlent embrió állapotra degradálva (ami különösen annak fényében érdekes, hogy a Singularity elveti a manapság sztenderdnek számító automatikus regenerációt, inkább a klasszikus életerő-csomagos megoldás mellett téve le a voksát). Vagyis fegyverként is remekül használhatóak a katonák ellen, akik azonban szintúgy előszeretettel próbálják alkalmazni e taktikát.

A Singularity nem csak innovatív, de kifejezetten szép is: bár a fejlesztés még javában zajlik és a grafikus oldal még rohamléptékű fejlődésen kell, hogy átessen, de a Raven FPS-e már jelenlegi állapotában is remekül fest. A harmadik generációs Unreal-motor hozza az elvárhatót, steril precizitással, máskor élénk színekkel keltve életre a két korszak stílusjegyeit. A temérdek átvezető animáció és a részletes fizika párosításával a Raven történetének eddigi legfilmszerűbb FPS-ét kívánja letenni az asztalra: erre minden esélyük meg is van – a Soldier of Fortune után a szerencse talán ismét kedvez a stúdiónak. Az erő és az idő mindenesetre velük van. ■

Baráti országok

Az orosz állam elsősorban kommandósokkal tartja uralma alatt a titokzatos szigetet, azonban a Singularity időugrálásai miatt két formában vannak jelen. Nem csak a modern felszereléssel törnek borsot Nate orra alá, de a múltbéli alakjukkal szovjet egyenruhában is lövöldöznek.









Saját, fejleszthető hősünk mellé majdnem minden karakterrel tudunk kisebb, kisegítő, figyelemelterelő lényeket idézni, építeni vagy éppen feltámasztással, zombiformában magunk mellé állítani.

adatlap

kiadó **stardock**
fejlesztő **gas powered**
platform **pc**
megjelenés **2009. q2**

DEMIGOD™

Firkászásaim során már sokszor belefutottam Chris Taylor nevébe. Ő volt az, aki valamikor a kilencvenes évek végén tető alá hozta az akkoriban még forradalmi megoldásokat használó Total Annihilation névre keresztelt RTS-t, amely technikailag jóval megelőzte a korát, s rögvest be is írta magát a játéktörténelembe. Az ő nevéhez fűződik a hatalmas rajongótáborra szert tett Dungeon Siege, valamint a Supreme Commander is.

FÉLISTEN VAGY EGÉSZ?

Látható, hogy Chris boszorkánykonyhájában, a Gas Powerednél olyan remekművek születnek, amelyek évekre meghatározzák egy-egy játékstílus irányvonalát. Valószínűleg nincs ez másként jelenleg is készülő játéka, a Demigod esetében sem, s biztosak lehetünk benne, hogy ismét egy olyan művet tesz le nekünk az asztalra, amely láttán nem tudunk mást csinálni, csak elismerően bólogatni.

Maga a „demigod" kedvenc internetes enciklopédiám szerint egy olyan mitológiai lényt ír le, aki tulajdonképpen egy isten és egy emberi lény légyottjának gyümölcse. Ennek technikai részleteibe szintúgy nem szeretnék belemenni, mint ahogy filozófiai mélységekbe se szeretném rántani a kedves olvasót azzal, hogy tulajdonképpen mit is tekintünk manapság istennek vagy félisteneknek, elégedjünk meg azzal, hogy a játék főbb szereplői fizikai formát öltött, speciális képességekkel felvértezett lények lesznek. Chris varázskondérjába a félszerzetek mellé több elem is belekerült a kedvenc hozzávalói közül: egy csipetnyi mágia, egy jó adag akció, amely meghintett egy leheletnyi RPG-vel, s az egészet pedig egy RTS játék keretein belül tálalja. Készen is van a mesterfogás, de mint mindig, a Demigod esetében is az ördög a részletekben lakozik.

KÍSÉRT A MÚLT: DOTA VISSZAKACSINT

Az alkotózseni nem titkolja, hogy a játék elkészítésénél a mai napig hihetetlen népszerűségnek örvendő Warcraft 3 mod, a Defense of the Ancients volt a múzsája, amelynek főbb ismertetőjele volt például az, hogy speciális képességekkel megáldott hősöket irányíthattunk, nem volt szükség semmilyen épület felhúzására sem (oké, egy-két védekező torony azért belefér), a mod fő célja ellenfeleink bázisának lerombolása volt. Stratégiai játékba akció, ahol az eltérő hősök speciális képességei, ezek időzítése a győzelem kulcsa.

A pályák 90%-ban szimmetrikusak lesznek, hogy a felek egyenlő körülmények között küzdhessenek meg egymással.



A minimum gépigény igen megbocsátó: 1.8 GHz-es processzor, 1 GB RAM és egy 128 MB-os videokártya kell csupán neki. Igaz, ilyen gépen nem pont így fog kinézni...

Az óriási Rook egy járkáló kastély, így az ő fejlesztései valójában új épületek felhúzását jelentik. A vállán található két bástya is ilyen extra dolog.

Bár hagyományos városépítés nem lesz, ilyen és ehhez hasonló védőtornyok felhúzásával azért lehet taktikázni.







A Demigod gyűjtői kiadásában az igényesebb borítás mellett helyet kap majd egy zenei CD és egy figura is.

A hősök két csoportba vannak osztva: a tábornokok a seregek felállításában jók, az orgyilkosok pedig a sunyiskodásban. Ő itt egy tábornok, még ha ez nem is látszik rajta azonnal



Nincs ez másként a Demigod esetében sem: adott egy teljes mértékben a készítők fantáziája által kreált jellegzetes kinézetű világ, sok-sok hatalmas, általában szimmetrikus kialakítású aréna vagy pálya, amelyben a cél az, hogy belül a leigázzuk az ellenséges isteneket. Természetesen szaftos háttértörténetet is kapunk mindegy egyes szereplőhöz, de mivel bevallottan nem a szóló módra helyezik a készítők a hangsúlyt, ezért isteneink életútja és motivációik nem kapnak olyan nagy jelentőséget a játékban. Helyette viszont van benne őrült mértékű tápolás, ahogy azt egy valamirevaló RPG-nél megszokhattuk. Ez a fejlődésrendszer leginkább ellenfeleink lemészárlásából szerzett tapasztalati pontok összegyűjtésén alapszik. Minél nagyobb gyakást sikerül bemutatnunk, annál nagyobb szintet érhetünk el, és ezzel természetesen a további támadásokhoz kastélyszerű gólem, Rook. A szereplők között vannak az előbb emlegetett szélsőségek mellett nekromanták, boszorkányok, tűzmágusok, egy egész kicsi modernitással meghintett íjász és tulajdonképpen minden klasszikus és kitekert fantasy klisé a kicsitől a gigantikusig, a szexitől a szörnyetegig.

CSATATEREK

A grafikáról már az előzetes képek alapján is csak szuperlatívuszokban lehetett beszélni. Eszméletlenül jól néznek ki a nem csak a szereplők, de a randalírozás alapjául szolgáló pálya is, és akkor sem kell csalatkoznia a manapság kicsit mostohán kezelt PC-s társadalomnak, ha ráközelítünk Demigodjainkra: a korunk elvárásainak megfelelően poligonok ezreivel találjuk szembe magunkat, és mozgás közben mindez legalább ugyanolyan jól néz ki,

STRATÉGIA ÉS AKCIÓ FURA KEVERÉKE; DE A BÉTAVERZIÓ KIPRÓBÁLÁSA UTÁN BIZTOSAK VAGYUNK A SIKERÉBEN!

szükséges képességeink száma is jelentős mértékben gyarapszik, de az természetesen a mi kompetenciánk, hogy mely tulajdonságokat fejlesztjük hősünkön. Természetesen minden szereplőhöz más és más képességek tartoznak adottságtól függően: aki a tüzet állítja szolgálatába, az ehhez kapcsolódó mutatványokkal lehet gazdagabb (például óriás tűzgömbök megidézése vagy napalmhoz hasonló támadások prezentálása). A fejlődés másik elemét a különféle tárgyak adják, amelyekkel felfegyverezhetjük szereplőnket, s itt is igaz, hogy más fegyvereket és más bónuszokat kap például egy boszorkánymester, mint az előzetes és promóciós képeken rengeteget szerepeltetett hatalmas, mint a már jól kivesézett és nyállal eláztatott állóképeken (és mindehhez a minimum gépigény váratlanul barátságos!).

A Demigod egy mai multiplayer játéknak megfelelően hangkommunikációval, beépített klánrendszerrel, és már alapból pálya- és modszerkesztővel fog megjelenni, ami újabb csúcs módosítások elkészítésére késztetheti a megszállottakat. S mivel az egész játék középpontjában ezek a többjátékos küzdelmek állnak, természetesen a kooperatív módról, a szinte minden új játéknál kiemelten kezelt AI-ról, és az egészen 16 főig terjedő hatalmas csatározásokról sem szabad megfeledkeznünk. ■



A kisebb lényeket a fejlettebb hősök egy varázslattal, kardcsapással törlik el.

DANTE'S INFERNO

Készülj fel, mert eszelős kalandban lesz részed: magát a Poklot kell megjárnod. Klasszikus irodalmi mű, abszolút modern formába öltve: ez Dante Pokla!



adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea redwood shores**
platform **ps3, x360**
megjelenés **2009 q4**

A God of War-sorozattal a Sony Santa Monica-i stúdiója beírta magát a játéktörténelembe. Minden idők egyik legjobb, ha nem a legjobb harcrendszerével megáldott, hangulatos, minden elemében addiktív akciójátékot készítettek, a lehető legmagasabb technológiai színvonalon. A PlayStation 2-n megjelent ultrabrutális játék azóta etalonná vált, így elkerülhetetlen, hogy a nagyobb kiadók, fejlesztőstúdiók megpróbálják elkészíteni a maguk God of Warját. A több-kevesebb sikerrel megvalósított programok közül a Conan kivételével szinte mindegyik kiütéssel, sőt, letépett végtagokkal végezte Kratosszal szemben. Mindez azonban nem szegte a kedvét az EA-nek, így az idei év végére ők is elkészítik saját verziójukat – csak épp egy zseniális ötlettől vezérelve a játék mozgatórugójául Dante Alighieri középkori kötelező olvasmányát, az Isteni színjátékot vették alapul. A játék bejelentését pedig egy hasonlóan ragyogó húzással Firenzében, Dante szülővárosában egy rendhagyó, városnézéssel egybekötött rendezvényen zavarták le, amin az 576 KByte stábja is jelen lehetett!

DANTE SZELLEME

Számtalan sajtórendezvényen jártam már, de olyannal, amilyet most az Electronic Arts szervezett, még sosem volt dolgom. A játékvilág ugyanis most, ha csak egy kis időre is, de szorosan kapcsolatba került a kultúrával. A festői szépségű Firenze már önmagában elegendő volt ahhoz, hogy a közel 40 újságírónak a gondolatai nem feltétlenül a várva várt játék körül keringjenek. Talán ennek tudatában döntöttek így a szervezők, hogy a nagy bemutató előtt egy rövid városnézéssel és a Dante-múzeum meglátogatásával próbálták megteremteni (sikerrel) az alaphangulatot!

A múzeumban részletesen megismerkedhettünk Dante életével, az Isteni színjáték keletkezésének történetével, egy rövid ideig tartó beteljesületlen szerelemmel, aminek végeredménye tulajdonképpen maga a mű. Érdekes, hogy isteni jelző eredetileg nem volt része a címnek, azt az utókor tette hozzá. A történet lényege szerint misztikus utazás a másvilág három részében: Pokol, Purgatórium és Paradicsom. Ennek megfelelően a mű három könyvre tagolódik, mindegyik könyv 33 éneket tartalmaz, így a bevezetővel együtt összesen 100 énekből áll.

AMIKOR A KRATOS TALÁLKOZIK POKOLFAJZATTAL

A múlt hónapban már taglaltuk, hogy a játékipart is elérte a gazdasági világválság. Sok stúdiót zárnak be, egyesítenek, emberektől válnak meg, költségeken szorítanak – szóval mindenki ott fog, ahol tud. Az Electronic Arts sem kerülhette el a végzetét. A vártnál jóval gyengébb legutóbbi pénzügyi év és a sorozatos elbocsátások után meglepő volt, hogy a termékek prezentálására, és azok minőségére nemhogy kevesebbet, hanem egyenesen jóval többet fordít a cég. A kevesebb, de minőségibb játékfejlesztés jegyében tartott prezentáción egy dolog azonnal kiderült: a Dante's Infernót fejlesztő csapat vérprofi. A tavalyi év legnagyobb meglepetését okozó Dead Space fejlesztőcsapata kiegészülve néhány profi szakemberrel (mint a God of War első részének vezető pályaszerkesztője, a Metroid Prime egyik fődesignere vagy Guillermo del Toro filmjeinek fantázialényeiért felelős Wayne Barlowe) a fejükbe vették, hogy elkészítik a God of War első komoly riválisát!

A feladat persze nem egyszerű, az alapjáték zseniális, az összehasonlítás elkerülhetetlen, főleg akkor, ha ennyire lerí az újdonságról, hogy egy klónról (vagy tisztességesebben megfogalmazva: erősen ihletett programról) van szó. A Dante's Inferno ugyanis szinte egy az egyben God of War! Azaz egy véres-brutális akciójáték egy rendkívül kemény karakterrel a főszerepben, telis-tele grandiózus helyszínekkel és mitológia által ihletett lényekkel (igaz, itt a görög helyett a katolikus legendárium elevenedik meg). Vannak itt óriási főellenfelek, megmászandó falak, varázslatok és fegyverek, egész képernyőt betöltő kombók, vagyis minden, ami csak egy akciójátéktól ma elvárható.

A prezentáció első fele egy új brand, egy új név bevezetéséről szólt, valamint Dante életéről és arról, hogy a világirodalmi remek hogyan hozható kapcsolatba egy brutális, kaszabolós elemekkel bőségesen fűszerezett akciójátékba. Ha igazán gonosz szeretnék lenni, akkor azt mondanám, hogy néhány vázlatos sztoribeli kapcsolattól eltekintve sehogy. Ez azonban nem fedné teljes egészében a valóságot, hisz a játék képi világa, grafikai elemei ugyanis teljesen az 1260-as években alkalmazott művészeti stílusokra építkezik. A főhős történetét pedig Vergilius narrációjának formájában kapjuk meg, így az Isteni színjáték sorai néha egy az egyben visszaköszönnek. A játékmenet azonban teljesen elrugaszkodik mindentől, amit anno elolvastattak velünk a középiskolában.

Merthogy itt egy allegóriákkal, szimbólumokkal teli történet helyett miről van szó? Dante hatalmas kaszájával elindul a pokol bugyrai felé, hogy elnyerje végső boldogságát. A szörnyekkel kikövezett úton pedig ezer és ezer darabra szakítja mindazokat, akik útjába állnak. Ennyi! Egyszerűbb, mint az alapok? Igen, tagadhatatlanul. A magasabb rendű mondanivalót elhagyták. Hát bizony maradéktalanul. De ettől még jó a játék? Ez az igazi kérdés – és szerencsére a válasz itt is pozitív!





A DEMÓPÁLYÁRÓL

Az 576 csapata persze elsőként rohant a PlayStation 3-hoz, hogy a történelemóra után kipróbálhassa és végigjátszhassa a demót! Az egyszemélyes hadsereg persze azonnal diadalmaskodott és kontrollerrel a kezében már szórtuk is a kombókat. Megtehettük: a játék kezelése pofonegyszerű, legalábbis akkor, ha korábban már sokszor végigkísérted Kratost irtóhadjáratán. Van a kis és a nagy ütés, ugrás közbeni kombók, a felvillanó gombok lenyomásával előhozható kivégző mozdulatok és persze az isteni varázslatok. A kiosztás egy milliméterrel sem tér el a God of Wartól ami speciel egyáltalán nem baj, hiszen így egy szemvillantás alatt otthonosan mozgunk a pokoli világban!

A már most 60 fps képfrissítéssel futó játék képi világa egyelőre inkább jó, mintsem parádés. A stílus egységes, félelmet és feszültséget keltő, aprólékosan kidolgozott, ám a textúrák lehetnének egy fokkal részletgazdagabbak. Dante hatalmas, a Ninja Gaiden 2-t idéző kaszájával rendületlenül rohan, ugrik, üt és mászik a falakon, miközben elképesztően beteg testi berendezkedéssel és animációkkal ellátott lények rontanak rá. Falmászás közben sikoltó fejek jelennek meg a falon, a hasadékokon keresztülnézve láthatjuk amint az emberi lelkek sikoltva zuhannak a mélybe. Az élmény tehát pokolian jó, de e téren még látszott, hogy a játék közel egy évre van a megjelenéstől. Az előrelépés egyébként látszik, hisz a két-három héttel korábban készült képek – amiket az oldalon láthattok szétszórva – még jóval gyengébben néznek ki, mint maga a demópálya. Igaz, egyelőre nehéz elképzelni, hogy a játék felnő majd







mondjuk a némileg hasonló stílusú (csak épp teljesen eltérő hangulatú) Heavenly Sword szintjére. Egyelőre a legnagyobb gond a bevilágítás primitív voltával van – nincsenek igazi árnyékok, így látványos fényekben sem gyönyörködhetünk.

Sebaj, nincs ezzel nagy gond, hiszen a programmal remek érzés volt játszani. A brutális gerinckitépő, fejlevágó kivégző-mozdulatok parádésak, a körülöttem állók minden egyes kivégzéskor felszisszennek annak ellenére, hogy mindezt látták már itt-ott. Igen a Dante képes arra, amire eddig egyetlen klónnak sem: hogy úgy adja el a már ismert kliséket, mintha most látnánk azokat először. Ehhez persze valószínűleg a remek ellenfeleknek és a God of Wart is felülmúlóan véres harci cselekményeknek van legfőbb szerepe.

Már említettem, hogy a sima kombókkal tarkított harcrendszer mellett varázslatokat is kapott a játék (na ez speciel teljesen hiányzott a könyvből, legalábbis az én példányomból biztosan – igaz, a Dante-múzeumban sem láttam tűzgolyót dobáló hőst bemutató rézkarcokat…). A GoW-hoz hasonlóan az ellenfelekből hulló zöld és kék lélekgömbökkel az életerőnket és mágikus energiánkat tölthetjük újra. A mágiapontjainkat kétféle módon használhatjuk el az egyik egy kisebb, koncentráltabb területre hat, azaz Dante maga előtt – kaszája lendítésével – mondjuk lefagyasztja a közvetlenül előtte állókat. A másik mód a nagyobb varázslatok formájában teljesedik ki: ilyenkor Dante körül egy elég nagy területen mindenki részesül a csapásból. Lángvarázslat esetén például egy hatalmas tűzkör megidézésekor mindenki porrá ég sőt, a megfelelő gomb nyomkodásával fokozhatjuk a pusztítás hatékonyságát (ez is ismerős, de nem akarom annyiszor ismételni annak a bizonyos másik játéknak a nevét).

Az ajtónyitás, tárgyak felvétele, dobozok kinyitása is hasonló, mint amit a God of Warokban láthattunk, csak persze kicsit más tálalásban kapjuk meg mindezeket. Általában a kaszánkat fogjuk használni, azzal is pompásan fel lehet feszíteni egy láda tetejét, vagy éppen kinyitni egy ajtót. Lesz fejlődési rendszer is, de hogy pontosan mire kell felkészülni, azt nem árulták el – így remélhetőleg többről lesz szó, mint mondjuk az életerő növekedéséről.

Persze ez a nagy klónozás, a God of War állandó említése nem jelenti azt, hogy a környezeten kívül nincs eltérés a Sony remekjéhez képest. Nem, azért vannak önálló ötletek a Dante's Infernoban is, ilyen például a hatalmas lények befogása. Képzeljünk el egy hatalmas, patás minotauruszra emlékeztető ellenfelet, amit egészen addig kell kaszabolnunk, amíg az földre nem rogy. A GoW-ban ekkor fel kellett rá mászni, ki kellett tépni a szemét/torkát és dolgunk végeztével le kellett ugrani róla. Itt azonban más a helyzet – a lényre ugorva megzabo-

lázhatjuk azt. Ekkor hátasként szolgálva egyik támadásgombbal a körülöttünk lévő ellenfeleket lefújhatunk tűzzel, míg a másikkal felkaphatjuk azokat, hogy a fejüket leharapva törjünk előre! Azt hisszük ennél több, jobb már nem is jöhet, ám hősösünk nem ugrik le a pokol szülöttéről, hanem vele együtt átugrik a lávafolyamból kiemelkedő kőoszlopra, ahol függőlegesen felfelé haladva, néha meg-megcsúszva kapaszkodik a több méterre lévő sziklaperem felé. A fel-felvillanó gombok megnyomásával elkerüljük a zuhanást, majd az utolsó pillanatban leugorva a hátasról elérjük célunkat. A terem, amely elénk tárul békésnek látszik, a következő pillanatban azonban 15-20 visító csecsemő támad ránk, kis kezeik helyén hatalmas pengékkel. Nincs mese, Dante Isteni színjátéka megelevenedett! No nem úgy, ahogy az egyetemi tanárok, a téma szakértői feltétlenül várnák, hanem jóval betegebb, sötétebb formában!

Aki ezen fennakad, az nem érti a lényeget; az ugyanis az, hogy jól érezzük magunkat, és e célját az Inferno messzemenőkig elérte. Azt valószínűleg az EA-nél sem gondolta senki sem (nekünk sem mondták), hogy ez egy oktató jellegű játék lenne. Mindössze arról van szó, hogy egy vad akciójátékot akarnak készíteni, és ehhez egy pokoli környezet dukál a designeri elképzelések szerint – ennek pedig jó alap lehet egy épp ott játszódó könyv.

A LÉNYEKRŐL

Amint végeztem a demóval, megpillantottam Wayne-t (az említett lényrajzolót), aki

> „A játékról süt, hogy a God of War ihlette, de igényessége miatt ezt megbocsátottuk neki!"





örömmel kezdte újságolni a játékvilágban szerzett tapasztalatait (az Inferno mellett dolgozott a Prototype-on és egy rakás régebbi játékon is). Mint megtudtam nincs hatalmas különbség a játékfejlesztés és a filmezés között csak itt a pályatervező és a vezető designer a rendező. Elmondta, hogy most éppen James Cameron Avatar című monumentális filmjén dolgozik, ami mellett a Dante igazi kikapcsolódás számára.

Állítása szerint első lépésben elolvasta a művet, majd előszedte az irodalmi archívumból az összes korabeli illusztrációt és a játék forgatókönyve alapján megtervezte a fő elemeket, az ellenfelek és a pálya arculatát és ezek után egyeztetett a tervezőkkel. Kompromisszumokat persze neki is kellett kötnie, leginkább a technikai megkötések miatt. A demóban is szereplő hajó például eredetileg egy két lábon járó hatalmas, lassú kreatúra volt, ettől a programozók elzárkóztak. A folyamatos egyeztetés azonban meghozta a gyümölcsét. Az óriásból hajó, méghozzá emberi vonásokkal felvértezett, organikus hajó lett. Szemből nézve egy hatalmas óriás fejét láthatjuk, amit a pálya végén Dantéval természetesen le kell szakítanunk a hajótestről.

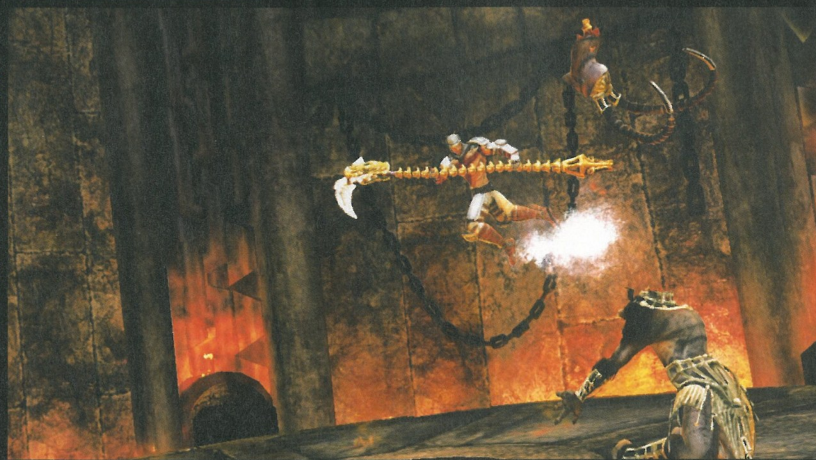
AZ ALAPOKRÓL

A Sims-sorozat és a 2007-es Simpsons-feldolgozás egykori producere, Jonathan Knight talán a rendezvény talán legboldogabb embere volt! Mint elmondta, az újságírók eddig egytől egyig el voltak ájulva az Isteni színjáték-újraértelmezésüktől. Én azonban kicsit nyersebb voltam vele, és ha már állandóan az a játék jutott eszembe, hát felhoztam a God of Wart; mondjuk azt, hogy Dante hátraszaltójának az animációja teljesen megegyezik az emlékeimben manőverező Kratos mutatványával. A válasz?

„Tény, hogy Dante lényegében a GoW alapjain nyugszik, de ennyi erővel minden FPS-t Wolfenstein-klónnak is nevezhetnénk." Persze megbeszéltük a dolgot, és egyet is értettünk: ha sikerül egy jó játékot készíteniük, akkor a kutya sem fogja nézni, hogy rengeteg dolgot máshonnan vettek át. Persze ez túlzás – mindenki észre fogja venni (tényleg csak abban nem merül fel, aki anno nem próbálta ki), csak senki nem fogja emiatt kárhoztatni őket. Arra pedig minden esély megvan, hogy a játék jó legyen, hisz a még több szempontból is kezdetleges demópályákat is igencsak élveztem, vagy háromszor ledaráltam a szinten, egyre királyabb kombókat, látványosabb mozdulatokat bemutatva. Ráadásul minden titkot még nem lepleztek le a fejlesztők, hisz a fejlődési rendszer, és ezzel együtt a módosított kaszák és a durvább varázslatok is még teljes rejtély.

EGY FELEDHETETLEN NAP ZÁRÓAKKORDJA

A Dante's Inferno sajtóbemutatója életem egyik legnagyobb élménye volt – a város hangulata, a fejlesztők lelkesedése rengeteget tett hozzá a dologhoz. Az Isteni színjáték feldolgozását éppen ezért igencsak várom! Tudom, hogy egy sokadik replika, hogy az elemek 90 százalékát láttam már valahol, mégis jó volt az egész – hisz a másolást is lehet igényesen csinálni. A harcrendszer, a képi világ, a döbbenetes hangok és zenék pillanatok alatt rabul ejtettek, feledtetve a program jelenlegi állapotából fakadó összes hibáját! A Dante's Inferno biztos, hogy nem lesz az év játéka, tuti, hogy nem kap annyi díjat és elismerést, mint tavaly a Dead Space, abban azonban biztos vagyok, hogy azok, akik kipróbálják, elképesztően jól fogják érezni magukat. És bár lehet, hogy a végső konklúzió szerint csak egy lesz a sok közül, ha felmerül a stílus valamilyen beszélgetésben tuti, hogy a God of War mellett valaki azonnal felhozza majd Dantét is! Ez pedig jóval több, mint amit a rivális játékok eddig elmondhattak magukról. ■



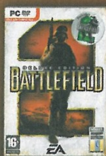
Előfizetői akció

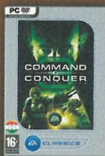
Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett **CSAK 9999 Ft**

Választható játékok:

PC











PSP



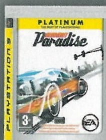








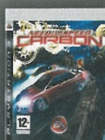
PS3



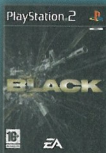




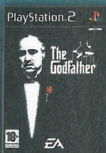




PS2



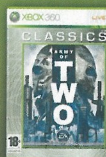




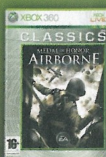




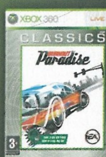
XBOX 360











7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM

A HÓNAP JÁTÉKA

PERSONA 4



GRATH

Ismét beütött a Bad Company-láz; Grath minden éjjelt az oázisban tölt, gyógyítva a népet és bokorból mesterlövészkedik az ellenfelekre.



SZATI

Lapunk tördelőjét ebben a hónapban végre rabul ejtette a konzolvilág – kár, hogy erről egy cikkünk sem tudósít, lévén nulla hírértéke...



WILSON

Kikapott SF4-ben Szatitól. Többször. Több karakterrel. Soha nem ismerné be, de most egy kissé megbicsaklott az önbecsülése.



SASA

Köszönhetően az EA figyelmességének, Sasa már többet tud Dantéról, mint egy falka történész együttvéve. Ráfért a művelődés...



TYLER

Nincs szívünk megmondani neki, hogy a japán iskolákban nem teljesen úgy mennek a dolgok, mint a Persona 4-ben. Meg fog lepődni...



GREG5

A SF4 nosztalgikus élmény volt neki: megint vidáman csapkodta kontrollerrel a bátyja fejét. Amíg a Shoryuken nem megy, ez is jó lesz...

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyikásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
5	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.

Street Fighter IV

adatlap

kiadó **capcom**
fejlesztő **dimps és capcom**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **febr. 20.**
multiplayer **2**

ALAPOZÓ Street Fighter – rémlik valami, ugye? Igen, ez már a negyedik rész, persze csak akkor, ha a második és harmadik epizódhoz megjelent egymillió verziót egynek vesszük…

A kárhogy is nézegetjük a naptárat, immár bő huszonkét év telt el a Street Fighter első részének megjelenése óta, ezzel a matuzsálemi korral pedig bátran kiutalhatjuk neki a minden verekedős játékok nagyapja megtisztelő címet. Bár – ellentétben a nyugdíjasok közvélekedésével – a kor önmagában nem érdem, és a sorozatindító rész még nem aratott elsöprő sikert, a Street Fighter 2-t illetve annak különböző kacifántos alcímekkel ellátott verzióit a hozzáértők a mai napig a legjobb harcrendszerrel rendelkező ilyen stílusú játékok között tartják számon, és meglett koruk ellenére még az új évezredben is sokan gyötrik őket különböző pénzdíjas bajnokságokon, vagy otthoni, alkoholfűtötte „kiafaszacsávó" haveri összezördüléseken. A harmadik rész, illetőleg a mindenféle Alpha, Ex, Hyper és egyéb ködnevű mellékszálak viszont általában nem tudták megismételni az elődök sikereit, így hát a Capcomnál egy jó fél évtizedre szögre akasztották a harci kesztyűt, mígnem Yoshinori Ono, no meg a rajongók folyamatos szekálását megelégelve 2006-ban felébresztették Ryut és kompániáját csipkerózsika-álmukból. A cél az volt, hogy a hardcore rajongókat visszacsábítsák a szériához, de úgy, hogy a





A karakterek remekül egyensúlyoznak a régi, rajzolt stílus és a modern telieffektezett látványvilág határán. Igaz, a fejlesztőknek volt ezzel dolga – a grafikai stílus kialakítása közel egy évet vett igénybe, a finomhangolások pedig még idén januárban is zajlottak.



kevésbé fanatikus réteg számára is egyből élvezetes szórakozást nyújtson az új rész. Nos, a látszólag paradox képlet megvalósítása ezúttal tökéletesen sikerült: a SF4 felhőtlen kikapcsolódást biztosít azoknak is, akik még soha életükben nem játszottak ilyen típusú játékkal, de mégis olyan sokrétű harcrendszerrel rendelkezik, hogy a rajongók még öt év múlva is ezt fogják nyüstölni.

EGYSZERŰ, DE ÖSSZETETT?

Bár már a bejelentés óta tudni lehetett, hogy a Street Fighter 4 megmarad a jó öreg, egyszerű, kétdimenziós karaktermozgásnál, én a tesztverzió megérkeztéig ezt alig akartam elhinni. Elvégre manapság már nagyítóval sem találni ilyen „ósdi" rendszerű csépelős játékot, és már a nagynevű Mortal Kombat 4 is azért váltott fel harmadik dimenzióba anno tíz évvel ezelőtt, mert nem akart lemaradni Virtua Fighter, Tekken és Soul Calibur nevű modernebb riválisaitól. Szóval nem kis bátorság kellhetett a Capcomnál, hogy szembe menve mindenkivel megmaradjanak a kétdimenziós irányításnál, de mint tudjuk, aki mer, az nyer. A jól bevált nézetnek és grafikus stílusnak hála a negyedik rész minden porcikájából csak úgy árad a jó öreg Street Fighter-hangulat. Persze azért a grafikát nem hagyták SF2-es szinten: immár fantasztikus részletességgel megmunkált karakterek csépelik egymást gyönyörű, „élő", folyamatosan mozgásban lévő hátterek előtt (néhány kivétel van persze). A SF4 külcsínében az a legdöbbenetesebb, hogy amellett, hogy részletességet tekintve abszolult hozza a 2009-ben elvárható szintet, képregény-szerű, rajzolt stílusával mégis sikerült megőriznie a korábbi részek egyedi, életvidám látványvilágát. Ilyesmire pedig mostanában egyedül a Sega volt képes az Outrun felújításával: hihetetlen, hogy mindkét játékban mennyire meg tudták őrizni az eredeti klasszikusok vidám, szinte hallucinogénesen színes látványvilágát a kor követelményeinek eleget tevő grafika-orgia mellett!

No de mit ér a külcsín jó harcrendszer nélkül? Igaz ugyan, hogy oldalazni, kitérni nem tudunk, így is igen sokrétű mozgásra, (természetesen főleg támadásra) leszünk képesek. Ismét csak szembe menve a kor elvárásaival, a karaktereknek nincs hatvan-hetven támadásuk, mint mondjuk a Soul Calibur-sorozatban, vagy a Dead or Alive-szériánál. Mindenkinek van hozzávetőleg egy tucatnyi speciális, csak rá jellemző képessége, de azok majdnem mindegyike jól használható, szóval ezúttal nem kell órákat szöszmötölnünk azzal, hogy kipróbálgatjuk, a mozgáslista véget nem érő felsorolásából melyik párat érdemes használnunk. Külön öröm, hogy a végrehajtásukhoz szükséges gombkombinációk is jelentősen egyszerűsödtek, némi

Karakterek I.



1 ROSE A Street Fighter-széria harmadik női karaktere az Itáliából származó jósnő, aki a Lélek Energiáit használva ősi ellenségével, Bisonnal.

2 BALROG Amerikai profi boxoló fatörzsnyi karokkal, akit kegyetlensége miatt kizártak minden hivatalos szövetségből, így kénytelen egyéb tornákon bizonyítani rátermettségét.

3 BLANKA A zöld hústorony csecsemő korában túlélte szülei halálos repülőgép-balesetét Brazília őserdei felett, ám az életben maradáshoz állati sorba kellett lesüllyednie.

4 HONDA Nehézsúlyú profi, és komoly népszerűségnek örvendő szumóbajnokként csatlakozott a második SF-bajnoksághoz.

5 AKUMA A mesterét is megölő brutális izomkolosszus Gouken mester öccse, aki ennek megfelelően Ryu és Ken néhány támadásának brutálisabb formáját is képes bevetni.







Dan, minden idők leggázabb Street Fighter-karaktere most is a csapat tagja

SZÁLLJ BE A HARCBA!



A CD Projekt jóvoltából kisorsolunk egy példányt a játék X360-as verziójából. A kérdésünkre a választ a szokásos módon a nyeremenyjatek@576.hu címre várjuk, SF4 témamegjelöléssel (március 2-ig).
Három aljas kérdésünk: Hogy hívják Dhalsim feleségét? Hogy hívják Ken tanítványát? Mi volt a Street Fighter Zero angol verziójának címe?

gyakorlás után a mezei játékosok is végre tudnak hajtani minden fogást. No persze csak miután sikerült egyszer dekódolni a kissé kacifántos leírásukat. A kézikönyvet egyébként is érdemes alaposan áttanulmányozni, lévén maga a játék sem a régi, sem az új speciális mozgásokról, vagy azok előhozatali mikéntjéről nem tesz még csak említést sem – kár, hogy a megnyitható karakterek speckóit még a kézikönyv is elsunnyogja.

Ugyan egyedül játszva van nála jobb, de haverokkal együtt küzdve jelenleg a Street Fighter 4 a bajnok!

Legfontosabb újítás talán a fókusz támadás bevezetése, melyet minden karakternél a középső ütés-rúgás gombok egyszerre történő megnyomásával hozhatunk elő. Minél hosszabban tartjuk nyomva őket, annál erősebb lesz sallerünk, mely nem mellesleg blokkolhatatlan is. Ha „töltődése" közben bekapunk egy-két kisebb ütést, az még nem szakítja meg, viszont a komolyabb támadások ilyenkor is földre vihetnek.

További újítás a szuperkombók mellé az ultrakombók bevezetése. Ezeket a képernyő alján lévő ívelt félkör legalább 50%-ig történő feltöltődése esetén süthetjük el. Minél teljesebb a csík, annál nagyobb sebzésű, de mindenképpen szuperlátványos, brutális támadássorozattal fogjuk meghálálni elsütésekor a korábban kapott pofonokat. A csík a bekapott maflások által töltődik fel, és ha jól sütjük el, akkor már-már reménytelennek látszó küzdelmeket is meg lehet fordítani egy csapásra. Ha viszont már a küzdelem első felében sikerült ellenfelünkre akasztani a bokszzsák megtisztelő címet, akkor nekünk lesz lehetőségünk szuperkombók bevitelére. Csak hogy egyszerűbb legyen az élet, ezeket a speciális támadásokat bizonyos módon és helyzetekben össze is lehet fűzni, mikor is megint más hatást érhetünk el – például blokkolhatjuk a levédett speckó támadásunkra válaszul jövő ellencsapást. Szót kell még ejteni az átdobásról, ezt gyakorlatilag minden testközeli helyzetben használhatjuk, de persze ezt is le lehet védeni megfelelő időzítéssel.

Kis túlzással élve tehát megfelelő időzítéssel bármilyen támadást háríthatunk, vagy akár még a saját javunkra is fordíthatunk, minden a megfelelő reflexeken és némi gyakorláson múlik csak. A Street Fighterek eltérő blokkolási rendszeréről egyébként külön kis disszertációt lehetne írni, de középszinten relatíve könnyedén bárki elsajátíthatja. És akkor visszatértünk a bekezdés kiindulópontjához. A SF4-ben ugyan nem elég csak összevissza nyomkodnunk a gombokat, mert úgyis kijön valamilyen látványos kombó belőlük – lásd DoA 4 vagy Soulcalibur 4 – de a harcrendszert fél óra gyakorlás után mindenki élvezni fogja, viszont igazán profivá csak hosszú hónapok alatt válhatunk. Ilyen tekintetben pedig ez a maximum, amit egy verekedős játéktól elvárhatunk.

EGYEDÜL NEM MEGY?

A végletekig tökéletesített harcrendszer és a csodás látványvilág mellett érzésem szerint egy kicsit elkapkodták, összecsapták az

Karakterek II.

1 ABEL A zömök francia fickó amnéziában szenved – azt sem tudja, honnan a különböző harcművészeti ágakból összeollózott stílusa.

2 DAN Mintha csak egy képregényből lépett volna elő, Dan beképzelt, arrogáns szuperhős pozőr a Street Fighter Alphából, aki ezúttal sem tartozik a legerősebb karakterek közé.

3 DHALSIM Az indiai pacifista szerzetes jógi nagymester, és alapesetben messzire elkerül minden harcot, ám faluja megmentéséért be kellett lépnie a küzdelembe,

4 GEN Az ősz, kínai nagymester ártatlan fehérszakállas külseje mögött valójában egy kegyetlen, számító orgyilkos lakozik.

5 BISON A diktátori hajlamokkal rendelkező ősi főellenség új testben, ám a régi álmokkal (világuralom) tér vissza a SF4-ben.







egyjátékos módot. Van ugyebár a szokásos, megfelelően részletes gyakorló mód, ahol elsajátíthatjuk az irányítás minden csínját-bínját – bár a speckó kombókról, ellentámadásokról, stb. itt sem esik szó – illetve az egyjátékos rész gerincét képező arcade mód. Ez annyiban különbözik a sima gép elleni harctól, hogy kapunk egy-egy rövid videót az alig hat-hét szabott ellenfél elgyepálását célzó nyúlfarknyi küzdelemsorozatunk előtt és után. Ezen anime-szerű átvezetők minőségétől nem voltam különösképpen eléjulva, főleg hogy se nem látványosak, se nem érdekfeszítőek: nem hiszem, hogy bárki élni fog a visszajátszási lehetőségükkel.

A történet elvileg a SF2 és a SF3 között játszódik, de töredelmesen bevallom, nekem semmi számottevő sztorit nem sikerült kihámoznom ezekből a félperces semmitmondó videókból azon túl, hogy hülye indokok miatt nagyjából mindenki utálja a másikat, néhány karaktert meg egyenesen gyűlöl. A karakterenként mintegy húsz perc alatt kivégezhető arcade játék mellett mindösszesen egy szál challange mód áll rendelkezésünkre, ha tovább szeretnénk élvezni a magányos örömöket. Itt huszonöt-huszonöt viszonylag hosszadalmas megmérettetésen bizonyíthatjuk, hogy nem csak jók vagyunk, de gyorsak, kitartóak és technikásak is. A time attack módban szabott időkeret alatt kell legyőznünk jó pár ellenfelet, a survivalben túl kell élnünk egy életerő csíkkal, míg a trial módban az adott karakter speckó mozdulatainak elsajátításából vizsgázhatunk. Bár a koncepció nem rossz, én elég hamar meguntam a későbbi kihívások végeláthatatlan, egy kaptafára menő, húsz másodpercig tartó pályáit, főleg hogy utána mindig majd ugyanennyi időt várhattam a következő helyszín betöltődésére. Bár igen dicséretes módon kilenc nehézségi fokozat közül választhatunk gép ellen játszva – mondjuk ebből az első háromnál szinte meg se mozdul az ellenfél –, valami más módon is jó lett volna feldobni az egyjátékos lehetőségeket. A Soulcalibur 4-ben is nyúlfarknyi volt a sztori mód, de ott még hosszú-hosszú órákat el lehetett bűvészkedni a 60 változatos szintből álló Toronyban, valamint a karakterek cicomázásával, a SF4-ben viszont egyjátékos módban nincs semmi, ami az arcade mód után a képernyő elé szegezne.

Oké, meg lehet nyitni különböző beszólásokat, ruhaszíneket, de ezek közel sem jelentenek akkora ösztönző erőt, mint a SC4-ben megvásárolható extrák, amikért tényleg érdemes volt újra és újra arénába vonulnunk. Bár a mesterséges intelligencia igen jól skálázható és nagyjából korrekten viselkedik, tehát nem tesz általunk szinte végrehathatatlan megmozdulásokat és nem hagyja magát laposra veretni, ha egyszer netán kikapnánk tőle – lásd Mortal Kombat vs. DC Universe – ez a megfelelő játékmódok hiányában nem elég, hogy istenigazából TV elé szegezzen. A Tekken-sorozatról is példát vehettek volna megnyitható vagy elérhető extra tartalom tekintetében: szerintem nem én lettem volna az egyedüli, aki örültem volna néhány korábbi klasszikus Street Fighter-résznek, „így készült" videónak, vagy akárminek, mert a megszerezhető képek és karakterbeszólások önmagukban nem képviselnek túl nagy hajtóerőt. Finoman szólva…

Még mielőtt a Street Fighter-papság fanatikus hívei belegyógyítanák a fejemet az aszfaltba, leszögezném, hogy valamennyi siràmom kizárólag az egyjátékos módra vonatkozik. Én személy szerint jobban élveztem a negyedik Soulcalibur egyjátékos részét, de az is biztos, hogy a Street Fighter 4 multiban, haveri társaságban verhetetlen. Ahogy azt Roxas firkásztársamnál rögtönzött, hajnalba nyúló multiplayer szeánszunk tökéletesen bebizonyította, a SF4 multiban megunhatatlan, letehetetlen. Persze ehhez az kell, hogy ellenfelünk nagyjából egy szinten

Csak profiknak

Bár kontrollerrel is meglepően jól lehetett irányítani a játékot (még az X360-as paddal is, ami azért teljesítmény!), akik komolyan gondolják a dolgot, azoknak egy direkt a játékhoz készült hardver fog kelleni. A Mad Catz három, a Hori pedig két verzióval készül (platformonként), szóval a változatosságra nem lehet panasz…



Karakterek III.

1 EL FUERTE A mexikói luchador, Zangiefhez hasonlóan főleg dobásokkal és halálos pofonokkal operál – főállásban szakács.

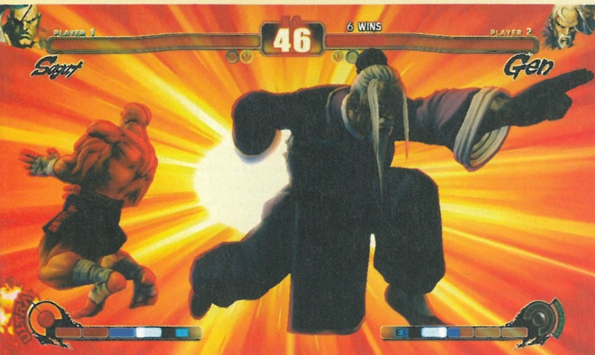
2 CHUN-LI A szexi kínai cicababa valójában egy Interpol-ügynök, aki még a második SF-ben csatlakozott a bajnoksághoz.

3 GUILE William Guile az amerikai légierő oszlopos tagjaként csatlakozott a bajnoksághoz, hogy bosszút álljon Bisonon legjobb barátja meggyilkolásáért.

4 KEN Ryu állandó társa, riválisa és küzdőpartnere. Ő is Gouken mester tanítványa, ezért harci stílusa hasonlít Ryuéhoz.

5 SAKURA A fiatalkorú iskolás lány klasszikus japán suli-uniformisában Ryu nagy rajongójaként kereste fel a bajnokságot, hogy példaképe közelébe férkőzzön.







Chun-Li oszlopvastagságú lábaitól a mai napig rémálmaink vannak

legyen velünk – személy szerint nem túlzottan élveztem, mikor az említett hepajon a hazai Street Fighter-őrültek válogatott siserahada rongybabaként tépett szét –, de ha ez megvan, akkor garantált a hosszú hónapokig tartó felhőtlen egymáspusztítás. Természetesen online verekedésekre is lesz lehetőség, már előre várjuk, hogy a megjelenés előtti hetekben felszedett tudásunkat hány nap alatt körözik le a régi rajongók...

Az új karakterekkel még nem barátkozunk meg, de a régiek mind egy szálig csúcsformában vannak!

BALHÉZÁS

Bár a Street Fighter 4 érzésem szerint tökéletesen találta meg azt a kényes egyensúlyi pontot, ahol mind a hardcore, mind az alkalmi játékosok elégedettek lesznek, a nagy mérlegelés közben vethettek volna pár kósza pillantást a konkurenciára is. Az égvilágon semmi bajom nincs a két dimenzióval, sőt, viszont pár bevált ötletet nyugodtan kölcsönözhettek volna innen-onnan. Például így 2009-ben már azért jogosan várnánk el, hogy a pályák valamilyen szinten interaktívak legyenek. Vagy a közönség reagáljon jobb/bénább megmozdulásainkra, vagy fel lehessen használni a harchoz pár tereptárgyat, esetleg bizonyos helyeken végrehajtható megmozdulások, a többszintes pályákról nem is beszélve. Elképzelhető, hogy csak nem akartak új elemeket csempészni a bevált receptbe, minél inkább próbáltak ragaszkodni a klasszikus Street Fighterekhez, de szerintem aki mint tájékozott verekedős játék fanként, és nem SF-megszállottként tekint a negyedik részre, annak bizony kicsit hiányérzete támad. A Mortal Kombat-, Tekken-, Soul Calibur-sorozatok mindig vállalnak pár friss ötletet új részeikben, az új Street Fighterben pedig hiába az utolsó epizód óta eltelt hét év, nincsen alapvető változtatás.

Persze akad néhány új karakter, de a hájtól rengő Rufust leszámítva ezek elég sablonosak, se külsőleg, se harci stílusukat tekintve nem olyan ötletesek és karakterisztikusak mint a korábbi részekből jól ismert harcosok. Amúgy minden régi ismerős itt van, még az olyan elvontabb figurák is, mint az eleve paródiaként született Dan, vagy mondjuk az összes előző rész főellenfele. Eléggé kiegyensúlyozottnak tűntek, bár páran azért érezhetően gyengébbek, mint mondjuk az ikonikus Ryu-Ken páros – főként az újoncoknál találtunk rá nehezen a felhasználás megfelelő módjára. Ábel egy lassú tulok (és az ugyancsak ilyen specifikációkkal rendelkező Zangiefnél sokkal gyengébb), Viper sokkal jobban néz ki, mint amilyen erős, El Fuerte pedig csak ide-oda

Karakterek IV.

1 CVIPER Vadító vörös hajkoronája és napszemüvege ne tévesszen meg senkit, a „punk üzletasszony" külső egy vérbeli titkos ügynököt takar, aki harcstílusában nem átallja kihasználni a modern technológia előnyeit is.

2 GOUKEN Ryu és Ken korábbi hatalmas tudású mestere, akit sokáig mindenki halottnak hitt új külsővel és erősebb harctéri arzenállal tér vissza – rejtett karakterként.

3 SETH A A speciális fegyverkutatási részleg vezetőjeként testét sokszorosan módosították, hogy tökéletes élő harci gépezetté váljon, és főellenféllé váljon.

4 FEI LONG Avagy a Repülő Sárkány, aki megunva hongkongi akciófilmes karrierjét kihívást keresve nevezett be a viadalba.

5 SAGAT Avagy a Sebezhetetlen Tigris. A brutális, thaiföldi kick-box bajnok Ryu esküdt ellensége, Bison jobb keze.





1 RYU A Street Fighter-széria elsőszámú, és talán legnépszerűbb főhőse. Igazi becsületes, magányos farkas, aki Gouken mester egyik legjobb tanítványaként járja a világot.

2 CAMMY A SF2: The New Challangersben feltűnt második női karakter igazán nem sokat takar bájaiból; a hosszú combok egy szédületesen gyors harcost rejtenek.

3 ZANGIEF Avagy a Vörös Ciklon, profi pankrátor egyenesen Oroszországból, aki még a korábbi szovjet elnök utasítására indult el a második SF-bajnokságon.

4 VEGA A Spanyol Nindzsa elnevezést kiérdemlő ibériai harcos japán és spanyol technikák keverékével küzd a szépségért.

5 RUFUS Az új szex-ikon, aki gyilkos magabiztossággal hódítja el Blankától a valaha volt legrusnyább Street Fighter-harcos címet.

Karakterek V.

pattog, de nem tud csapkodni. Sakura sehol nincs Cammy mellett – semmilyen tekintetben –, Rufus meg… nos, Rufus meg minden idők legocsmányabb karaktere, akit valaha verekedős játékba sikerült belegyömöszölni…

Az új helyszínek, pályák többsége ötletes, látványos, az előzetes videókon előszeretettel mutogatott zsúfolt belvárosi és éjszakai sikátoros küzdőterek roppant hangulatosak, látványos a dzsungel a felröppenő papagájaival és majmaival valamint a repülőtér is a háttérben elgördülő óriási repülőgéppel, néhány későbbi helyszínre azonban már láthatóan nem jutott ennyi idő: az éjszakai kikötő, a templom, a vulkános pálya, vagy a laboratórium eléggé élettelen és picit sivár. Ahhoz képest, hogy kevesebb, mint húsz helyszín van és ezek a legkevésbé sem interaktívak, hiába a szuperhangulatos, stílusos, egyedi grafika, egy picit itt is többet vártunk. A karakterek kinézetére viszont szemernyi panaszunk sem lehet, mindenkit fantasztikusan sikerült átemelni a korábbi részekből. Remekül fest minden mozdulat, bár itt a prímet természetesen az ultrakombók viszik, amelyeknél a kamera sokszor kivált a szokásos oldalnézetből, és közvetlen közelről mutatja az ökölcsapássorozatokat, a gerinctörést, vagy mondjuk azt, amikor Seth, az új főellenfél beszív valakit a hasán levő nyílásba…

Mint a moziban

Nem, most nem a nyáron érkező mozifilmről beszélünk, hanem a Ties That Bind alcímű, mintegy húsz perces kisfilmről, amelyet a játék amerikai gyűjtői változata mellé csomagol a Capcom. Reméljük, jobban fog kinézni, mint a játék „sztoriját" aláfestő videók…

Zenék és hangok tekintetében viszont abszolút nincs panaszra okunk, a karakterek hozzák megszokott, rövid jellegzetes harci kiáltásaikat, rövid beszólásaikat, a retro korszakot idéző elektronikus zene pedig tökéletesen passzol az egyedi, színpompás külcsínhez, és jelentős mértékben hozzájárul a hangulathoz.

A mostanában szokásos módon természetesen a Street Fighter 4-hez is elsöprő mennyiségű letölthető extra tartalom várható. Igen dicséretes módon az első, „Championship mode"-ra hallgató plusz még ingyenes lesz, ebben tovább finomított pontrendszert és részletesebben állítható bajnokság módot találunk majd, a különböző karakterruhákért, ne adj' isten karakterekért azonban fizetnünk kell majd – reméljük, nem olyan pofátlan összegeket, mint a Soul Calibur 4 esetében. Az első kupac ruházat-pakk mindenesetre olyan ezer forintot kóstál, és öt karakternek ad egy-egy új ruhát – természetesen ebből rögtön öt jelenik meg, hogy mindenkinek usson egy cucc.

TÖKÉLY?

Bevallom, pár nap tesztelés után kicsit furcsálltam a külföldi nyomtatott sajtó tömjénező, a SF4-et tökéletesnek beállító kritikáit – a szőrösszívűségről ismert angol nemzetiségű Edge is például kilenc pontot, azaz majdnem maximumot adott neki. Többjátékos módban elképzelhető, hogy közel jár a makulátlansághoz, de az egyjátékos-mód felsorolt hiányosságai szerintem olyan objektív tények, amiket nem szabadna figyelmen kívül hagynia a legvéresszájúbb Street Fighter-rajongónak sem. Nem kérdés, hogy ez minden idők egyik legkiforrottabb harcrendszerével bíró verekedős játéka, teljesen egyedi, szuper hangulattal, de azért még maradt mit finomítani a Capcomnak a következő részre. Reméljük, ezúttal nem kell újabb hét évet várnunk. ■

576 értékelés

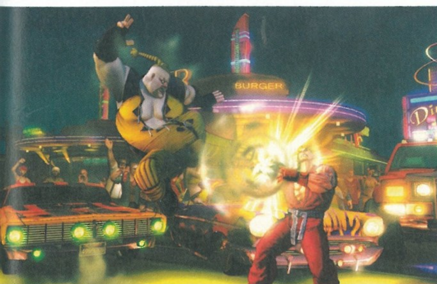
720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika	■	■	■	■	
játszhatóság	■	■	■	■	■
szavatosság	■	■	■	■	■
zene/hang	■	■	■	■	■

VÉLEMÉNY

Gyönyörű, és tökéletesen hozza a régi Street Fighterek hangulatát. Multiban megunhatatlan, az egyjátékos módra viszont még gyúrhattak volna.

greg5 **9.0**









Alone in the Dark Inferno

ALAPOZÓ Az új Alone in the Dark nagy csalódás volt, de a fejlesztők összeszedték minden erejüket, és egy felturbózott PS3-as verziót dobtak össze nekünk.

adatlap
kiadó **atari**
fejlesztő **eden**
platform **ps3**
megjelenés **2008. nov.**
multiplayer **nincs**

Stílusteremtőként akármekkora tiszteletet is érdemelt ki magának anno az Alone in the Dark-sorozat, napjainkra már egyre inkább a kiábrándító középszerűség martalékává kezd válni, részben hála a Dreamcasten és PlayStationön is pusztító, mérsékelt sikerű negyedik résznek, de főleg a legutolsó felemás – és utólag visszanézve még így is túlértékelt – PC-s/360-as folytatásnak. A remény viszont újra felcsillant, hiszen a PS3-verzió munkálatai közben a fejlesztők állították: kifejezetten a játékmeneti hibák kiküszöbölésére törekszenek – és mindjárt ki is derül, hogy ez mennyiben sikerült megvalósítani.

RÉGI-ÚJ KALAND

Edward Carnby tehát visszatért, és ismételten New York szívében ébredve veszi fel a harcot a gonosszal, megakadályozva a közelgő, sőt, félig-meddig már megérkezett apokalipszist. Az ismételten stílusteremtőnek kikiáltott (vagy inkább beígért) folytatás valóban merőben eltér a korábbi részektől, de nem gondolom, hogy megérdemelné a hasonlóan impozáns jelzőket, habár kétségkívül látszik, hogy az Eden bizony számos kreatív, leginkább az élethűség oltárán áldozó új elemet próbált a játékba belecsempészni. A stílus maga pedig már nem pusztán egy túlélő horror, hanem sok tekintetben egy akció-kaland, ráadásul, ha nagyon akarod, a játék egésze végigjátszható akár FPS-nézetből is.

A történet eleje még kifejezetten jól indul: hősünk amnéziával ébredve próbál kijutni egy horrorisztikus események helyszínéül szolgáló épületből. Meglepően tapasztaljuk, milyen élethű is próbál lenni a játék olyan apróságokkal, mint a pislogás-effekt, vagy mondjuk, hogy az eddig megszokott menüs megvalósítású tárgylista helyett már konkrétan láthatjuk is, hogy hatalmas kabátunk melyik zsebébe mit pakolunk. A sérülések tényleges kezelése is egészen realisztikus (már attól eltekintve, hogy elég egy kis spray, és máris makkegészségesen vágtatunk tovább), vagy hogy az elzárt ajtókat betörhetjük, szétlőhetjük, vagy szimplán berobbanthatjuk. Röviden tehát, számos olyan különleges megoldással találkoztam, amihez hasonlót eddig csak néhány kreatívabb Wii-játéknál láthattunk – viszont ahogy haladunk előre, egyre inkább eluralkodik rajtunk a tudat, hogy mindez csak illúzió, és valójában nem több egy erőltetett próbálkozásnál, részben feleslegesen túlbonyolítva az egyébként is döcögős játékmenetet.

A nyolc fejezet önmagában nem is lenne olyan hosszú, külön-külön talán ha elérik az egy-egy órás hasznos játékidőt (igazán gyakorlott játékosoknál esetleg még a felét sem), mégis feleslegesen el van nyújtva, hála a továbbra is jelen levő játszhatósági problémáknak. A gond már azzal elkezdődik, hogy a sztori sem hagyott bennem mély nyomokat, Edward karaktere is megcsömörlött, unott, jellegtelen hatást kelt, és hiába a Darknesst idéző okkult téma, ha az egész Central Parkot, és New York kevésbé nevezetes csatornáit és metróállomásait lefedő bolyongásunk monoton, maga az előrehaladás pedig





Az égő szék a játék tanulsága szerint az egyik leghasznosabb dolog a világon: világít, ajtót nyit, szörnyeket gyújt fel.

A játék telis-tele van szimpatikus, jó bőrben levő hölgyekkel...

gyakran csak nyögvenyelős szenvedés. Pedig látszik, hogy próbálkoztak a fejlesztők, hiszen autós akcióktól a veszélyes ugrabugrákon át, klasszikus szörnyes küzdelmekig mindent fellehetünk a játékban, és a logikai feladványok sem olyan rosszak, de az egész olyan furcsa egyvelegnek tűnik, mintha csak úgy összecsapták volna az egész koncepciót.

LÁSSUK A MEDVÉT! VAGY DÉMONT...

A kezdetben talán sokat dicsért vizualitás sem olyan kimagasló, mint az várnánk. Persze vannak nagyon szép helyszínek, mint mondjuk a csatorna, ahol a fény-árnyék effektusok kifejezetten meggyőzőek; de számos más téren viszont szégyenletesen amatőr munkáról tesz tanúbizonyságot a játék. A szörnyes harcok és béna püfölések például leginkább a klasszikus playstationös időket idézték fel bennem, a rongybaba effektus sem éppen az igazi, és hősünk mozgása is igen furcsa, kicsit porckorongsérves benyomást kelt. Hogy a szörnyű AI-ról ne is beszéljek, ami leginkább a minket kísérő túlélő-kollégáknál feltűnő, főleg mikor egy szörnnyel a hátunkban a szűk folyosón elénk állnak, és a mentési pontig hátralevő bő fél méteren az istennek sem akar átengedni minket. A bezárt, sötét helyektől már amúgy is rosszul voltam, mert az orromig sem láttam, és egyenesen beszédültem attól a csőlátástól, amit a zsebpámpa kis fénye teremtett.

Az Inferno ugyan észrevehetően javult a korábbi verziókhoz képest, de jó játékká még így sem vált

Bármennyit is próbáltak javítani, sok-sok bug tehát ugyanúgy megmaradt, így sokszor át tudtam nyúlni a falon, néha beakadtam egyes helyekre, és ami a legbosszantóbb, többször le is fagyott a program! Magát a játékot már csak azért sem tudtam komolyan venni, mert egyrészről túl hatásvadász, és már-már zavaróan agyonscriptelt, másrészről tele van zavaró butaságokkal. Említenék is néhány mókás példát: számos akadályt egy lángoló székkel kell felgyújtani, és mit sem számít, hogy akár egy percen át is az arcunkba csapnak a lángok, hősünk ugyanúgy tartja tovább a kezében. A sérülések leginkább úgy néznek ki, mint festések a kabátunkon. Hiába zuhan le a lift Edward barátunkkal és egy csaj túlélővel a ki-tudja-hányadik emeletről, egy fél perc múlva feltápászkodva már kutya bajuk. Egyes eloltott lángok helyén túlnyomás alatt álló sértetlen palackokat vehettem fel. Egy robbanás után vagy egy percig lángolt a víz. Az pedig már régóta köztudott, hogy csak a klasszikus hollywoodi akciófilmekben robbannak fel a kocsik, ha a tankjukra lövünk – ennyit a hiperrealizmusról.

A pozitívumok közé sorolandó viszont az olykor egészen találó zene, mely félelmetes aláfestést kíván kölcsönözni a részben Silent Hillre hajazó félelmetes világnak. Kár, hogy a gonosz megnyilvánulása eléggé hatásvadász, és a zombiszerű megszállott emberek sem igazán komolyak, sőt, ha rosszmájú volnék, azt mondanám, ötlettelenek. Ráadásul elég bosszantó, hogy a pisztoly mit sem ér ellenük, így folyamatosan püfölni kell őket, majd a testüket a tűzhöz cipelni és belevetni; de legalább a spray-plusz-öngyújtó egy recept végeredménye egy hatásos lángszóró.

A teljes értékű teszt érdekében direkt belenéztem a 360-as verzióba, hiszen nekem kimaradt tavaly, és ha ez a javított verzió, akkor ezt nem is sajnálom. A kamera ott egészen más volt, TPS módban a vállunk mögé közelített, és minimálisan állíthattuk csak, amit szerencsére orvosoltak, de a távolabbi kameranézettel szerintem kicsit veszített a játék a látványosságából. Karakterünk mozgása is dinamikusabbá vált, és tényleg kevesebb a bug, hiszen a 360-as verzióban még könnyedén bele tudtam sétálni akár egy asztalba is. Az egyik legtöbb változást talán a kocsik vezetésénél érték el, melyek most már egész kellemesen irányíthatóak, és ennek hála akad is néhány izgalmas menekülős rész, amik engem leginkább a Godzilla végére emlékeztettek, ahogy Jean Renoék tövig nyomják a gázt a taxiban – szintén Manhattenben. Maga a Central Park, és az összedőlő házak pedig a Cloverfieldet idézték, tehát azért kétségkívül van benne fantázia, de a negatívumok egyszerűen rányomják a bélyegüket játékra.

Mi van még pluszban? Egy kis könnyítés, egy plusz fejezet-darabka a hatodik epizódban, valamint az állandó, és hamar megutálható ide-oda járkálások eliminálása a végjátékban. A grafika maradt a régi, bár a színek a többi PS3-as játékhoz hasonlóan kicsit élénkebbek. Tényleg javítgattak rajta kicsit, borzalmasból elfogadhatóvá lettek az autós részek, de egy idegesítően otromba, hibákkal teli játék kis kipofozásából azért még nem lesz forradalom...



576 értékelés

720p, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Javítottak ugyan a 360-as verzió hibáin, de így bő fél évvel később már nem mehetünk el ilyen botrányos játékmenetbeli problémák mellett, így a legendás név továbbra is csak egy közepes próbálkozást takar.

krisztián **5.5**

Development Hell

Az új Alone in the Dark fejlesztése finoman szólva sem volt egy sima dolog. A játék fejlesztése bő három évvel a megjelenés előtt kezdődött, eleinte teljesen más sztorival. Igaz, a New York-i helyszín ugyanaz volt, de a történet – amiről sajnos semmi nem került ki – nem szerepeltetett ennyi természetfeletti momentumot.



Arról nem is beszélve, hogy hősünk, Carnby is eléggé más figura volt – a fenti kép a 2007 tavaszi sajtóanyagból származik – a kabáton kívül szinte semmi köze nincs a mai Carnbyhoz. A sok átalakulás, szenvedés sajnos rajta hagyta a bélyegét a játékon...





Welcome to Animal Crossing
Let's Go to the City

ALAPOZÓ Mint a GameCube-verzióban, a dolgunk most is a lébecolás lesz – szabadon lézenghetünk egy falucskában, gyümölcsöt szedve vagy éppen lepkéket kergetve. Idill-szimulátor.



adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **nintendo ead**
platform **wii**
megjelenés **dec. 5.**
multiplayer **nincs**

Az, hogy a Nintendo előszeretettel farag sorozatokat a sikeres játékaiból, nem jelent semmit; másnak is szokása, és egyébként is, a világűrből is szabad szemmel látható axióma; külön lábjegyzetet kaphatna az értelmező szótárban a „közhely" szócikknél. De a szekér útja nem volt mindig simára betonozva: Dobutsu no Mori (Animal Forest) névre hallgató korában Nintendo 64 játékként született, ám a platform sikertelensége eleve bukásra predesztinálta – a nyugati közönségnek sokat, nagyon sokat kellett várnia, mire végre beléphetett a tiritarka babaház-Mátrixba. A 2001-es, immár GameCube-on futó verzió japán debütálása után az amerikai közönség is megkapta egy évvel később az angol nyelvű verziót, de az öreg kontinensre csak 2004 szeptemberére sodródott el – igen, három év késéssel. A „kockás" játékot a DS-re készült verzió követte; az online funkciókkal is felvértezett, zsebben hordható meseország kapuinál közel tízmillió boldog játékos fizette ki a belépődíjat.
Talán ez adekvát válasz is lenne a „jól sikerült?" kérdésre, de itt még nincs vége a történetnek: a fenti kis mese az olthatatlan tájékoztatási vágyon túl azért kötelező olvasmány, mert a jelen merengés tárgya, a Let's Go to the City néven futó legújabb felvonás nem folytatás: remake. Sehol sem hivatkoznak rá eképpen, de a DS-re és Wii-re megjelent verzió közötti *nagyon* minimális különbség miatt nem lehet és nem érdemes a legfrissebb kiadásra vadonatúj epizódként hivatkozni.

Ha a GC-s vagy a DS-es verzió tetszett, ezzel sem lesz gondod; hacsak az nem, hogy ez szinte ugyanaz



A HAGYOMÁNY ELVE

Bájos, stilizált, kawaii, azaz „japáncuki" szereplőkben gazdag mesevilág, valódi cél és értelem nélkül; egyszerű játszóház, ahol minden tüneményes és sallangoktól mentes. Az Animal Crossing kétarcú játék – nem kínál konkrét, megoldandó feladatokat, így nincs hagyományos értelemben vett hibázási lehetőség sem, ugyanakkor a céltalanság érzete sokakat kiábrándíthat. Színpompás építőkocka-gyűjtemény, használati utasítás nélkül – de épp ezért az egész családot elszórakoztatja, korra és nemre való tekintet nélkül. Komolytalan, de élvezetes, mindenki számára nyitott anyag; egy családfakutatás során a Second Life, a Sims és a Harvest Moon vérvonalába lehetne sorolni, de a zabálni való állatkák és a kedves, helyenként cinikus humor letagadhatatlanul fémjelzi a fejlesztők keze nyomát.

Csak egy cél van, de ott sem sürget az idő, és nem kötnek szabályok: élhető, szeretnivaló hellyé kell tenned a városkádat. Ehhez foglalkoznod kell a többi lakóval is: meg kell hívnod őket magadhoz (vagy neked kell látogatóba menni hozzájuk), beszélgetni kell velük (sokszor kikérik a véleményedet erről-arról), ha betegek, orvosságot kell vinni nekik, ha születésnapjuk van, ajándékkal illik érkezni... de a szabadidős tevékenységek, mint a bújócska és a bogárgyűjtő verseny szintén megtalálhatók a játékban.

A vegyesboltot Tom Nook, a mosómedve (?) vezeti; tőle vásárolhatsz levélpapírt, hogy üzeneteket körmölhess a többi lakó-









IGAZOLATLAN TÁVOLLÉT

A GameCube-os Animal Crossing szerepeltetett egy kellemes okosságot: NES-játékokat lehetett benne gyűjtögetni. A Wii-verzióból ez hiányzik, érthető okból: az ottani címek nagy része fizetős, letölthető játékként szerepel a Virtual Console kínálatában. De hiába világos a magyarázat; ha belegondolsz, hogy immár nem fogsz rábukkanni a Super Mario Bros.-ra, te is szívesen megpofoznád a fejlesztőket, ugye?



20,939

Tom Nook
Welcome! Yes, welcome to the exciting grand opening of Nook 'n' Go!

nak, bogárfogó hálót, hogy a begyűjtött rovarokat kiállíthasd a múzeumban, gyógyszert, hogy elvidd a beteg farkasnak, baltát, hogy legyen mivel fát vágnod. Előbb-utóbb Tom boltja éjjel-nappalivá alakul, és elérhetővé válik a katalógusból rendelés opciója is. Ha az árukészlet mégsem elégséges, beutazhatsz a városba, ahol kedved szerint vásárolgathatsz, mivel hihetetlen mennyiségű ruha, bútor, kiegészítő és eszköz áll a rendelkezésedre. Az okkultisták mehetnek a jósnőhöz, a kultúra-élharcosok a színházba, a narcisztikus hajlamúak a fodrászhoz, a szociálisan érzékenyek pedig új állatkákkal ismerkedhetnek meg. Ha pedig elég vastag pénztárcával érkezel, a divatszalon kínálatából is csemegézhetsz, ahol cukorka-állólámpát és sütemény-ágyikót is vételezhetsz – igaz, csillagászati áron. (Max Weber és Karl Marx meg paralel ventillátorként forognak a sírgödörben.)

MODERN

Az irányítás természetesen a wiimote képességeihez igazodott. Az ikonvezérlés és a karakter mozgatása kényelmes, mindenki által megszokható és megkedvelhető. A kezelőfelület a Wii-verzióban letisztultabb, jobban átlátható, barátságosabb, mint a kistestvér esetében – ha például horgászni támad kedved, egy gombnyomással előránthatod a pecabotot, nem kell a menüben kotorászni.

A GameCube-verzióból még hiányzó, de a DS-es frissítésben már meglévő online játék természetesen itt is jelen van – megkockáztatom, az újraszabott irányításon és pár apróbb frissítésen kívül talán ez az egyetlen olyan pont, ami igazolja az új kiadás létjogosultságát. De ha már a közösségi élmény és a kommunikáció került szóba: használhatunk USB-billentyűzetet is a társas érintkezéshez, de a konkurens gépeken már régóta fellelhető hangkommunikáció végre megérkezett a kis fehér masinához is a Wii Speak hardver formájában (lásd külön).

Az online szekcióra egyébként is nagy hangsúlyt fektettek a fejlesztők: az egyjátékos módból ismerős üzenetküldési funkció hús-vér barátok között is zavartalanul folyhat (sőt, a PC-ről vagy mobilról küldött e-maileket a másik játékos már az Animal Crossing világban olvashatja el), az online aukciók során tárgyakat vásárolhatunk, az E3-as demonstráció során pedig a WiiConnect24-t legjobban kihasználó játékként emlegették a fejlesztők – ez a gyakorlatban további letölthető tartalmakat (bútorokat, ruhákat, tárgyakat) jelent.

A DS-verziót birtoklók szeme felcsillanhat: a játék jó barátságban van azzal a géppel is: az ott létrehozott karakterünket átvihetjük a nagygépes átiratban található városba, illetve egy barátunk karakterét is így invitálhatjuk meg magunkhoz.

TÚL KLASSZIKUS

Kézenfekvő és pezsgőbontással üdvözölt, ugyanakkor szégyentelen, arcpirító húzás a játék megjelenése. A kettősség oka az, hogy bár az online funkciók alkalmazása és megvalósítása, valamint a közösséggé kovácsolás szándéka remekül illik az Animal Crossing alapkoncepciójához, a gyakorlatban pedig fantasztikusan működik, a játék mégsem több, mint a Wild World nagygépes remixe. „De hát tízmillió eladott példány!" – üvölt fel szopránban a rajongótábor, mire az alt kánonban „Szorozzuk meg kettővel, mi?"-t dünnyög. Ugyanaz a fogás – a GameCube-verzió krémje a Wild World tésztájával összekeverve, a wiimote-kontroll tejszínhabjával a tetején. Közhellyel nyitottam, a zárás sem lehet más – de mit is várhatnék egy olyan játék ismertetőjétől, ami a megújulást perverziónak tekinti, nem szükségszerűségnek? Tehát: ha (naivan) teljeskörű renoválásra számítottál, akkor tessék, itt a papírzsebkendő, arra meg a jeruzsálemi siratófal, lehet zokogni. Ha viszont ez lesz az első randid az anyaggal, semmiképpen ne tántorítson el a végső pontszám. A számszerű minősítést leginkább úgy lehetne fordítani: „Megint. Megint ugyanaz. Még mindig jól – de még mindig ugyanúgy." Nem igazán azt takarja, hogy milyen lett – inkább sajnálkozás, ami rámutat, hogy optimális esetben, ha a Nintendót fűtené a bizonyítás szándéka, milyen lehetett *volna*. ■

Versenylepkehálózás a falu legjobb csajával? Naná, hogy beszállunk!



WII SPEAK

A mikrofon-kiegészítő beszédfelismerő képességgel rendelkezik, a Wii-hez USB-porton keresztül csatlakoztatható. A Wii Speaket külön csatornán használhatjuk a Wii Channelen, független csevegéshez. Egyelőre máshoz nem is nagyon fogjuk; bár az Animal Crossing esetében a kiegészítő nagyban megdobja az élményt, egyelőre csak a tavasszal megjelenő The Conduit FPS szerepel a perifériát majdan támogató játékok listáján.



576 értékelés

480p, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A vaskos online bővítmények dacára alig több egy pofátlanul teljes áron kiszórt újrakiadásnál – szerencse, hogy legalább az alapjáték dicséretre méltó.

tyler **7.0**



adatlap
kiadó **microsoft**
fejlesztő **ensemble**
platform **x360**
megjelenés **febr. 27.**
multiplayer **2-6**
magyarítás **felirat**

HALO WARS™

A HALO-TRILÓGIA BEÍRTA MAGÁT A JÁTÉKVILÁG NAGYKÖNYVÉBE, ÍGY JÖNNEK A MELLÉKSZÁLAK. EZEK KÖZÜL AZ ELSŐ A HALO WARS, AMELY AZ ELKESEREDETT HARCOKAT MADÁRTÁVLATBÓL, EGY STRATÉGIAI JÁTÉKBAN MUTATJA BE. ÉS BÁR NEM BÍZTUNK BENNE, REMEK LETT!

A Halo világát valószínűleg nem sokaknak kell bemutatni. A Bungie játéka, mikor 2001-ben megjelent, átalakította az FPS-t, mint stílust – de azt kevesebben tudják, hogy a Halo eleinte teljesen másról szólt. És nem, nem az 1999-ben bejelentett Halóra gondolunk, ahol a játék még egy külső nézetes akcióorgia volt, egyetlen hatalmas, szabadon bejárható bolygóval. Nem, két évvel az előtt, amikor a Halo-univerzum megszületett, amikor az első warthog terepjárók megindultak a hegyen lefelé, a program stratégia volt. Bázisépítés, egységgyártás, hatalmas összecsapások, amelyben a játékos az embereket irányítva vehették fel a harcot az idegen hódítókkal szemben. A kör bezárult – ugyan más fejlesztőktől, de a Halo, mint stratégiai játék, végre megszületett!

A játék elkészülte keserédes élmény, hisz ezzel együtt megszűnik a kilencvenes évek végének egyik legsikeresebb, legnépszerűbb fejlesztőstúdiója, az Ensemble. Meglehetősen otromba eljárásnak tűnt, mikor pár hónapja a Microsoft bejelentette, hogy amint boltokban a program, felszámolják a csapatot – ráadásul magával a játékkal kapcsolatban is komoly kételyeket vetett fel. Elvégre, ha a főnökök bíznak a sikerben, bíznak a Halo Warsban, csak nem szüntetnék meg a fejlesztőket – legalábbis a mi fejünkben azonnal ez ötlött fel. Így aztán a játék iránt fehérizzásig amúgy sem hevült lelkesedésem alaposan lelohadt – már előre féltem, hogy valami förmedvénnyel fogják megalázni az általam annyira imádott sorozatot, világot.

Szerencsére tévedtem. De még mekkorát…!

Merthogy a Halo Wars remek játék lett. Látszik rajta, hogy olyan fejlesztők dolgoztak vele, akik imádják a Halo-világot, és otthon vannak a stratégiai játékok világában. Mindent megtettek, hogy mind a Halo-imádók, mind a stratégák maximálisan meg legyenek elégedve a játékkal – és bár ez nem lehetett könnyű feladat, ez maximálisan sikerült is nekik!

A játék története, négy fejezetre osztott 15 küldetése nagyjából húsz évvel az első Halo eseményei előtt játszódik, abban a korban, amikor az emberiség a kezdeti győzelmek után elég kemény veszteségeket volt kénytelen elszenvedni a galaxis minden sarkából előrontó, eszelős vallásos őrület által hajtott idegenektől. Igaz, itt még „mi" is egész jól álltunk, az emberiség által benépesített világok csak egy töredéke semmisült meg a Covenant fénybombáknak köszönhetően, és a Spartan projekt is fénykorát élte – vagyis a zöld páncélba öltözött, szinte emberfeletti szintre fejlesztett spartan harcosok tucatszám álltak bevetésre készen; és ugye tudjuk a három korábbi Halo-játékból, hogy egy is mire képes…

A Halo Wars a Spirit of Fire űrhajó útját követi végig, ahogy egy rutinbevetéssel indulva, majd a fedélzeten tartózkodó tudós, a csinos Doktor Anders egy felfedezésének köszönhetően, alaposan belekerülnek a kulimászba. A covenant seregeket követve – néha készakarva, máskor kénytelen-kelletlen – egy üreges bolygóra lelnek, melynek belsejét a forerunnerek, az „elődök", vagyis a galaxis rég eltűnt lakói alakították ki. A covenant szövetséget irányító egyik próféta egy szörnyű titokra, egy nagyhatalmú gépezetre lel, és hogy ennek bevetését megakadályozzák, hőseinknek csak egy választása marad… na de nem azért vagyunk itt, hogy az összes poént és fordulatot lelőjük. A sztori mindenesetre meglepően magával ragadó és gyors iramú – és azok számára is az lesz, akik esetleg valami csoda folytán kimaradtak volna a sorozat eddigi részeiből.

A sztori azonban mit sem érne, ha az ez alapján zajló küldetésekkel baj lenne. Szerencsére nem esett meg ez a csúfság, a 15 pálya majdnem mindegyike szolgál valami meglepetéssel, valami újítással. Van néhány standard „építs egy bázist,



gyárts le egy sereget, oszt' uccu neki, haddszóljon" jellegű megbízás is, de mivel nem csak ezekről szól a játék, ezek tulajdonképpen még kellemes pihenőnek is számítanak a sok extra feladat között. Szerencsére nem a kommandózást erőltették, mert bár ugyan előfordul, hogy egy ideig nincs bázisunk, ez mindig csak időszakos. A feladataink azonban szerteágazóak lesznek: egyszer a menekülő Anders dokit kell megvédeni, másszor pedig hatalmas Flood-épületeket (lényeket?) kell egy időben legyőzni. Egy ízben egy hatalmas pajzsot kell feltörni plazmatankokkal, aztán meg a Spirit of Fire külső felszínén kell helyt állnunk egy nélkülünk is tomboló covenant-flood-forerunner háború közepén, valahogy megvédve a hatalmas űrhajó ágyúit. A legszórakoztatóbb megbízás azonban alighanem az, ahol egy építés alatt álló scarab lépegetőt kell megsemmisíteni – a monstrum mozogni ugyan nem tud, de feje folyamatosan pásztázza a vidéket, úgyhogy szó szerint bújócskázni kell vele!

Ráadásul az adott pálya főbb feladatai mellett számtalan opcionális megbízást is kapunk. Az egyszerűbbek ezek közül csak valamilyen ellenfél mészárlását követelik meg, de vannak ennél bonyolultabbak – egyszer egy támadást követően szétszaladt ODST katonákat kell megtalálni, másszor meg, amikor civileket evakuáló hajókat kell megvédeni, 500 vagy 1000 menekülő civilt kell épségben eljuttatni a fedélzetre. Némelyik küldetés egyenesen burjánzik az ilyen másodlagos feladatokban, ami igencsak feldobja a játékot!

Mint említettem, összesen 15 küldetés van, és ezek alaphangon olyan hét-nyolc óra alatt megoldhatók. Merthogy ha normal fokozaton esünk neki a Halo Warsnak, túl nagy kihívásra, sűrű újrakezdésre nem kell számítani – de hát ez a Halókra mindig is jellemző volt; az élet a legendary fokozaton indul be igazán. Ez most is így van, mert míg az alapbeállításokkal nagyjából minden pálya letudható az „építek hat-nyolc tankot és ledózerolok mindent" recepttel, magasabb szinteken ez nem feltétlenül életképes taktika. Ott már igenis kell figyelni a légvédelemre, a felderítésre, a csalizásra, a helyezkedésre – egyszóval a taktikázásra. A szavatosságot tovább növeli, hogy minden pályán rengeteg extra dolgot érhetünk el. Egyfelől minden szintre van egy apró achievement – mondjuk, hogy nem építünk több bázist, vagy éppen, hogy minden flood spóratermelőt felrobbantunk –, amit elérni külön küldetésnek számít. Ezen felül minden pályán van elrejtve egy koponya és egy infócsomag; az előbbivel a Halo 3 koponyáihoz hasonlóan könnyítéseket és nehezítéseket kapcsolhatunk be, az utóbbival pedig a főmenüben található „Halo-idővonal" bejegyzéseit tudjuk megnyitni. Még mindig nem elég? Minden pályán van egy elérendő szintidő is, ráadásul a teljesítményünket arany-, ezüst- vagy éppen bronzéremmel díjazza a program. Ez utóbbiban a harci teljesítményünk és a fürgeségünk mellett igazán a mellékküldetések megoldása számít – sok szerencsét a fentiek egyszerre történő teljesítéséhez!

AZ ENSEMBLE FORRADALMAT ÍGÉRT A KONZOLOS STRATÉGIAI JÁTÉKOK IRÁNYÍTÁSÁT ILLETŐEN, ÉS BÁRMILYEN FURCSA IS LEGYEN, AZ ÍGÉRETÜKET SIKERÜLT BETARTANIUK!

A körítés mesés, a küldetések változatosak – de mi újság van a játékmenettel, és ezzel összefüggésben minden konzolos stratégiai játékok rákfenéjével, az irányítással? Jelentem, ezen a téren sincs ok sok panaszra. Vegyük előre a kontrollt, mert pár szóban el lehet mondani, olyan intuitívra sikerült megcsinálni – nem véletlen, hogy a játékon magán



csak akkor kezdtek el dolgozni, mikor fél éven keresztül csiszolták ezt a részt.

Az A gombbal kiválaszthatjuk egységeinket, az X segítségével küldözgethetjük őket (ha egy ellenfélre nyomunk, természetesen az a támadás parancs), az Y pedig a különleges képesség elhasználására szólít fel – ennyi. Igaz, a D-paddal ugrálhatunk a csapatok és bázisok között, illetve ezzel lőhetjük el a Spirit of Fire szuperképességeit is, az LB/RB pedig az összes/ a képernyőn épp látható összes egységünket jelöli ki, de ez még így is bőven kezelhetőbb, mint bármelyik eddigi RTS próbálkozás konzolon.

A nyersanyaggyűjtést illetve a bázisépítést okosan összefogták, úgyhogy nem kell bányákat keresnünk, peonokat, betakarítókat menedzselnünk. A bázis, melyet csak fix helyre építhetünk, fejlettségi szinttől függően három-öt-hét kontrukciós ponttal rendelkezik, ide húzhatjuk fel az épületeinket. A legfontosabb a raktár lesz, ez termeli a „pénzt", amiből aztán építünk, fejlesztünk vagy éppen gyártunk. A másik szükséges dolog a reaktor, az energia – minél összetettebb egy adott egység vagy fejlesztés, annál több működő reaktor kell neki. Ami ezen felül van, az a három gyár (gyalogság, földi gépek, légierő), illetve egy kutatóállomás, ahol eszelős összegekért hatalmas tápokat lehet kifejleszteni. Ha csak egy bázisunk van, nem érdemes mindent kifejleszteni – mert egy vagy két raktár még felfejlesztve sem képes olyan mennyiségű pénzt termelni, ami elég lenne zseniális haditerveinkhez – úgyhogy gyakorlatilag rá vagyunk kényszerítve a terjeszkedésre.

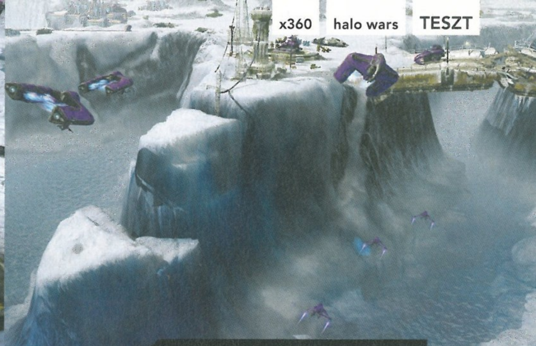
A TÖRTÉNET KELLŐEN HANGULATOS, A KÜLDETÉSEK PEDIG KELLŐEN VÁLTOZATOSAK AHHOZ, HOGY EGYETLEN NEKIFUTÁSRA VÉGIGJÁTSSZUK – AZTÁN JÖHET A KOOP-MÓD!

Annyit említettem a fejlesztéseket, ideje kitérni ezekre is. Gyakorlatilag minden épületet és egységet lehet néhány lépcsőn keresztül tápolni. A raktárból kétszeres tempóban termelő nagyobb raktár lesz, az erőmű második reaktort „növeszt", a bázis négy sarkára felhúzható védelmi ágyúk pedig szakosodhatnak valamelyik fegyvernem elleni küzdelemre. Ennél sokkal érdekesebb azonban az egységek tápolása, mert e módon megsokszorozhatjuk az erejüket. Egy adag gyalogos katona alapból ugyan tud extra képességként gránátozni, de amúgy elég gyorsan elvéreznek. Egy fejlesztés, és máris egy taggal gazdagodnak. Egy újabb tápolás, és gránát helyett rakétavető a felszerelésük. Megint elköltesz 900 pénzt, és újabb taggal, egy csata után gyógyító szanitéccel gazdagodnak. Még mindig nem elég? Akkor „csak" 1800 egységnyi pénz, és ODST-vé, azaz kommandóssá válnak, aki gyorsabb, erősebb és adott helyzetben (értsd: flood egységek jönnek szembe) shotgunra vált. De ugyanígy a scorpion tank robbanó lövedéket és gyorsabban forgó tornyot kaphat, a hornet repülő a szárnyán ülő lövészekkel és rakéták ellen bevethető infracsalikkal gazdagodhat, az egyszeri elephantból (ez egy mozgatható bázis, a Halo 3 egyik multipályáján tűnt fel) pedig ikerhajtóművel, extra kerámiapáncéllal és gépágyúval felszerelt szupermonstrum lesz.

És akkor itt vannak a kutatóállomáson kifejleszthető cuccok, melyek közül az igazán érdekesek a Spirit of Fire képességeit erősítik (no nem, mintha a hadsereglimitet növelő, a védelmi tornyokat erősítő vagy a gyártást gyorsító cuccok nem lennének hasznosak). Eleinte ezeket nem feltétlenül fogjuk használni, de a későbbi pályákon és főleg multiplayerben elengedhetetlen lesz ezek kiaknázása. A legsűrűbben használt a gyógyítás lesz, de rengeteg eltérő támadási eszközt is kikutathatunk a mágnesesen gyorsított ágyútól a szőnyegbombázáson át az ODST csapatok orbitális pályáról történő lehajításáig. Sőt, egy, a Halo-univerzumban eddig nem ismert fegyvert is bevethetünk, ez a fagyasztófegyver, ami a Red Alert 3 hasonló tápjához hasonlóan területre hat, és egycsapásra képes egy ütközetet megfordítani.

Mielőtt kipróbáltam volna ezt a leegyszerűsített bázisépítéssel, és kevés eltérő típusú egységgel rendelkező megoldást, azt hittem, hogy ez túlzottan le fogja egyszerűsíteni a dolgokat. Szerencsére nem így történt! A terjeszkedés korlátok közé szorítása (miszerint csak kijelölt helyre lehet bázist felhúzni) szükséges ehhez a típusú rendszerhez, ahol a bázisunk maga termeli a nyersanyagot.





A Scarab a játék talán legerősebb egysége, ennek megfelelően nem igazán érdemes gyalogsággal betámadni.

A grafikára semmi panaszunk nem lehet, az maximálisan hozzá a Halo-hangulatot más nézetből is.

Űrhajónk fedélzetéről speciális támadásokat – mint ezt a szőnyegbombázást – rendelhetünk, természetesen pénzért.

A bázisokat addig nem érdemes kiépíteni, amíg meg nem tisztítottuk a környéküket, mert az épülő gyárak, reaktorok könnyű példák minden egység számára.

A bázison levő kötött építés (azaz, hogy egy helyen legfeljebb hét épületet húzhatunk el) pedig a gyakorlatban nemhogy nem egyszerűsítés, de egyenesen komoly taktikai elem. Mit építsek? Sok raktárat, hogy olcsó gyalogosokból villámgyorsan állítsak ki nagy sereget, vagy több erőművet, hogy mondjuk a tankjaimat feltápolva küldhessem a harcvonalra? Áldozok-e a pénzt zabáló, ám igen hasznos kutatóállomásra az első bázison, vagy inkább gyorsan terjeszkedek, hogy nagy bevételt tudjak összehozni? Természetesen a válasz mindig az adott helyzettől függ – de hát ezért stratégiai játék a Halo Wars.

Ráadásul olyan stratégiai játék, ahol a hangsúly bevallottan a küzdelmen, és nem a gazdaság mikromenedzselésén és a bázis pátyolgatásán van. Hatalmas ütközeteket hozhatunk össze, és tényleg használnunk kell az egységek különleges képességeit, eltérő tulajdonságait. A rendszer kitűnően működik, az egyetlen dolog, ami felépítés és irányítás tekintetében a Red Alert 3-ban jobb volt, az az apróság, miszerint ott a képernyő bármely pontjáról lehetett egységeket rendelni, itt viszont mindig vissza kell kotorni a bázishoz, hogy ott adjuk ki a parancsot. Oké, ez csak egy gombnyomás (D-pad, lefelé), de valahogy néha mégis tehernek éreztem. Igaz persze, hogy egy ilyen elegáns, „áramvonalas" irányítási rendszerbe nem feltétlenül fért volna bele egy sok gombot egyszerre használó komplex dolog.

Eddig folyamatosan csak az emberi oldalról beszéltem – merthogy a kampány során csak őket vezethetjük harcba. Multiplayerben azonban a covenant seregek is irányíthatóvá válnak, és attól eltekintve, hogy nálunk minden a szokásos bíboros-lilás árnyalatban úszik, és minden csakazértis másképp hívnak, hatalmas eltérések nincsenek. Igaz, az egységek – szerencsére – nem pontos tükörképei egymásnak, hanem a Halo-univerzumhoz maximálisan ragaszkodva kicsit eltolódnak a hangsúlyok. A légierő például itt gyengébb, a gyalogság viszont a brute-oknak és a huntereknek köszönhetően jóval erősebb. Az egyetlen dolog, ami másként működik, azaz, hogy itt nincs űrhajó, ami szórná az áldást, így azt a vezérek süthetik el. Regret, a próféta például egy tisztító sugárral képes aratni, méghozzá meglehetősen hatékony módon. A bázisok előtt levő teleportállomás is csak az idegenek számára működik, ez a belehelyezett egységeket azonnal a vezérhez repíti, így ha azt sikerült a frontvonal közelébe, optimális esetben azon túl elrejteni, akkor a frászt hozhatjuk ellenfelünkre, amint a „semmiből" törnek elő folyamatosan egységeink.

Eddigi tapasztalataim alapján a legerősebb, legéletképesebb egység a scorpion tank – a páncélja borzasztó erős, és ha sikerül fél tucatot összerántani belőlük, akkor igencsak résen kell lennie az ellenfélnek, ha meg akarja állítani őket. Persze multiban erre azért lesz mód, mert a különleges képességek azért hatékonyak a tankok ellen, másrészt meg néhány scarab lépegető is csodákra képes – igaz, addig megőszül a hajunk, mire ezeket legyártjuk... A multiplayer küzdelmeket tovább erősítik a vezérek: mindkét oldalon három-három ilyen vezető áll rendelkezésre, és ezek nem csak egy-egy exkluzív járművet adnak, de egyéb hatalmas bónuszokat is. Ilyen mondjuk a más többször is említett Anders dokinál, hogy az egységfejlesztések feleannyi pénzbe kerülnek, ráadásul sokkal gyorsabban is végbemennek – amennyiben high-tech seregre vágyunk, ő ami emberünk!

Az egész játékon látszik, hogy a fejlesztők imádták a Halo-trilógiát, és próbáltak minél több dolgot egy az egyben átvenni onnan, és úgy egyáltalán, törekedni arra, hogy amennyire lehet, az FPS-ekben látott dolgok itt is működjenek, úgy működjenek. Ilyen például a spartan harcosok kezelése. Ugyan a Halo Wars idején még viszonylag sok ilyen szuperkatona létezik, de hatalmas tömegben azért nem fognak rohangászni a pályán (kivéve az egyik sztoriküldetést, ahol a végén kilencen tartoznak parancsnokságunk alá). Ez azt jelenti, hogy legfeljebb hármat gyárthatunk egyszerre, fegyverzetük, felszerelésük pedig maximálisan illeszkedik a korábban látottakhoz – gépágyút, mesterlövészpuskát vagy éppen lézerágyút cipelnek, pajzsuk ugyanúgy töltődik vissza, és képesek a legkirályabb dologra: a járművek elcsaklizására. Igen, a segítségükkel lophatunk wraith tankot, ghost siklót, de akár banshee repülőt is, méghozzá ugyanazzal az animációval, mint amit a Halókban személyesen adhattunk elő Master Chiefet irányítva. De más tekintetben is fantasztikus a hasonlóság – az összes többi stratégiai játéktól eltérően itt például az egységeknek nem 100%-os a célzórendszere, így lehet, hogy egy tank többször is eltéveszti a fürge ghostokat – csakúgy, mint a korábbi epizódokban. Viszont ha jó helyen találja el, akkor egyetlen lövés is elegendő lehet. Még az új egységek sem lógnak ki az univerzumból, legyen szó az emberek vulture óriásrepülőjéről, vagy mondjuk a flood által



SZÁLLJ BE A HÁBORÚBA!



A Microsoft felajánlásában két darab Halo Wars játékot sorsolunk ki.

Jelentkezés: nyeremenyjatek@576.hu
Tárgymegjelölés: Halo Wars
Határidő: 2008.03.02.
Kérdés: Hány kiegészítője volt az Age of-sorozat négy fő részének?









irányított hatalmas tüskés bestiákról. És azt ezek után remélhetőleg már mondani sem kell, hogy a hangok is a legendás elődökből kerültek át, így a pajzsok feltöltődésének, a ghostok turbózásának, a gruntok nyivákolásának vagy a dupla-uziknak is ugyanaz az effektje.

A játék körítése is maximálisan megfelel az elvárásoknak; komolyan mondom, szívet melengető, ahogy a menü is azonnal a Halo 3-at idézi – ugyanazok a színek, ugyanaz a betűkészlet, ugyanazok a dallamok. Ráadásul mindenre lehetőségünk van, amit csak elvárnánk egy stratégiai játéktól. A kampány pályáit bármikor újrajátszhatjuk, az egész sztori végigküzdhető kooperatív-módban (nem csak online, hanem helyi hálózaton is!), a megnyitott videókat külön is végignézhetjük, online hatfős küzdelmekben vehetünk részt, offline pedig a gép irányította ellenfelek ellen vívhatunk csatákat. Mint említettem, van egy megnyitható Halo-idővonal, remekül eltalált, okos achievementek, rengeteg opció mindenütt.

Ráadásul a magyar kiadás erre még rátesz egy lapáttal, ugyanis hozzánk kizárólag a fémdobozos gyűjtői kiadás érkezik – normál áron. Ebben nem csak egy miniképregény, egy felvarró és a hat vezérről egy-egy gyönyörű kártya is, de a covenant tanknak, a wraith-nek is egy különleges verziója. Ráadásul a játék magyar felirattal ellátva jelenik meg, aminek az angolt nem perfektül bírók örülhetnek igazán. Igaz, a fordítás közel sem olyan minőségű, mint a Fable 2 magyarítása, nekem különösen az egységek nevének magyarra ültetésével voltak gondjaim (ráadásul a spartan néha maradt eredetiben, néha meg átváltozott spártaira), de hát egyrészt ez csak az én kukacoskodásom, másrészt meg a korongon természetesen rajta van az eredeti angol szöveg is.

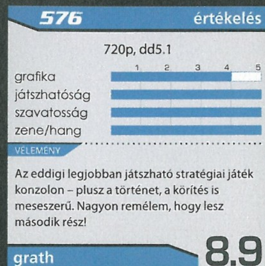
Az előzetes képeken a Halo Wars néha kopárnak tűnt, máskor meg szinte hihetetlenül gyönyörűnek, tarkának. Szerencsére a végleges verzió sokkal inkább az utóbbit idézi: helyenként bődületesen szép játék lett! Sokat segít, hogy a játék során legalább hat-hét eltérő világban is megfordulunk (a harmadik pálya modern városa igazi meglepetés!), és mind egyedi atmoszférával rendelkezik. A pályákon rengeteg a mellékes látnivaló, a rejtett dolog, és ha bezoomolunk, az egységek is igen látványosak. Ami megdöbbentő, hogy a fizikát és az effekteket is sikerült az FPS-eknek megfelelően belőni, így akár a plazmagránát robbanásáról, akár egy warthog ugratásáról, akár egy scarab darabokra robbanásáról van szó, minden ismerős lesz. Észrevehető szaggatással csak egyetlen multiplayer-pályán találkoztam, de ezt vélhetően a végleges verzióra kijavítják

A MULTIPLAYER KÜZDELMEKET EGYELŐRE SAJNOS KIEGYENSÚLYOZATLANNÁ TESZI NÉHÁNY EGYSÉG TÚLZOTT EREJE, REMÉLJÜK HAMAROSAN ÉRKEZIK EGY JAVÍTÁS ERRE

A pályák közti átvezető jelenetekre is muszáj kitérni, ezek valami egészen parádésan néznek ki – és a szívemhez sokkal közelebb állnak, mint a Red Alert előszereplős „nagy mellel beszélek a kamerába" jelenetei. A Blur mozistúdió neve mindig is garancia volt a minőségre, most pedig alaposan kitettek magukért – az a videó, ahol három spartan rendbetesz egy regiment elite-et, az díjakat érdemelne!

A Halo Wars jött, látott és a cseppet sem rózsás előjelek ellenére engem maradéktalanul meggyőzött. Hogy miért nem kap 90% feletti értékelést? Egyfelől hiányzik a covenant küldetéssorozat, másfelől pedig – bár a tesztverzió miatt csak néhány online meccset és számolatlan skirmish küzdelmet tudtam vívni – úgy tűnik, hogy a kiegyensúlyozással vannak gondok: az emberi fél, ott is a tank-plusz-légvédelem kombináció valahogy mindig erősebbnek tűnt. Persze máshogy is lehet sikert elérni, és iszonyatos koncentrációval, felkészültséggel a tankrohamokat is meg lehet állítani, de valahogy mégis el van szabva a dolog. Remélem néhány héttel a megjelenés után, az online csatákat elemezve kijön az egyensúlyt teremtő patch.

Abban viszont nincs hiba, hogy az Ensemble nem apró nyüsszenéssel, megalázó pukkanással hanem diadalittas csatakiáltással és hatalmas robbanással hagyta itt a játékvilágot. Megmutatták, hogy az Age of Empires 3 után ismét csúcsformálba tudnak kerülni, megmutatták, hogy igenis lehet konzolra jól kezelhető stratégiai játékot készíteni, és megmutatták, hogy milyen az, amikor valaki kellő alázattal lát neki egy legendás univerzumban való munkához. Azt hittem, hogy csak sértettség, arrogancia, amikor azt nyilatkozták, hogy a Halo Warsszal megmutatják a Microsoftnak, hogy mit veszítenek a stúdió feloszlatásával – pedig tényleg így van. És ha a Microsoft sokat is veszített, ha egyik legjobb csapatát is sikerült feloszlatnia, hát mi mit mondjunk? Mi a Halo Wars folytatásának lehetőségét veszítettük el... ■



SILENT HILL
HOMECOMING

ALAPOZÓ A legendásan ködös – mind történetét, mind kinézetét tekintve – thriller-sorozat új része hatalmas változásokon ment át, köszönhetően annak, hogy az új részt egy amerikai csapat fejlesztette.

Gyöngyöző homlok, pattanásig feszült idegek, sírásra kész könnycsatornák: borzongani senki sem szeret. Legalábbis a populáció nagyobbik, normálisnak mondható része; akit nem hoz lázba a nagytotálban leszakadó emberi testrészek látványa, az elpattanó artériákból rakétasebességgel kilövellő vértenger, az árnyékok sötétjéből alattomosan előtűnő förmedvények látványa. Borzongani mégis jó, hiszen izgalmas, váratlan és teljesen spontán. Márpedig félni van mitől, az elmúlt negyven-ötven év filmtermése bátran adta ki magából a legelvetemültebb elmék agymenéseit. A kultúrált szórakoztatás ugyan mára eljutott a „hogyan csináljunk évenkénti megjelenésű sorozatot minimális költségvetésből, egyre gyengébb színvonalon" elmélet gyakorlati átültetésébe, de Hitchcock óta tudjuk, hogy félelmet nem csak öncélú és teljesen értelmetlen erőszakkal, önnmagába belebonyolódó történettel és szálakkal, teljesen érdektelen szereplők botladozásával lehet kelteni, sokkal inkább a misztikussággal és az emberi pszichére való ráhatással.

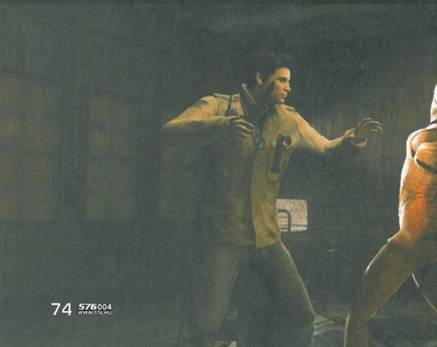
Amelyre valami csoda folytán a filmek világához érthetetlenül minduntalan vonzódó, annak technikáit egy teljesen más médiumba erőltetetten átemelő videojáték-ipar is rájött: 1999-et írunk, a PlayStation első generációja épp víg végnapjait éli. A nagy Metal Gear Solid-láz még mindig tart, Japán azonban megint kiad magából valamit – valamit, amire korábban nagyon még nem volt példa, amellyel hellyel-közzel eddig csak az ekkoriban épp mélyrepülését végző Alone in the Dark-széria próbálkozott. A valamit úgy hívják Silent Hill. A csendes város egy üstökös erejével és egy vad bestia üvöltésével csapódik az ismeretlenbe, hogy a Resident Evil által dominált túlélő horror zsánernek új értelmet adjon, egyszersmind kialakítson magának egy nem teljesen egyedi, de mindenképp saját szabályrendszer szerint irányított szegmenst. A sorozat nagy utat járt be, a megjelenése után azonnal kultstátuszba emelkedő második részt egy akciódúsabb és kevésbé újszerű harmadik követte, hogy a végső csapást az eredetileg mellékágnak szánt, végül mégis az SH fő vonulatába illesztett negyedik epizód hozza el. A negyedik, amely a hat-hét órás játékidő első felében mindent alulmúló teljesítményt produkált, hogy aztán pontosan az események felétől az egyik legjobban összerakott történeti és hangulati egyveleget tegye le az asztalra. Amire olyan sokan sajnos már nem voltak kíváncsiak, így a nagy lélegzetvétellel megtett kitérő után a Silent Hill-széria most hazatér. De ugyan milyen otthon az, ahol már réges rég kihaltak a háziak…?

adatlap
kiadó **konami**
fejlesztő **double helix**
platform **ps3, x360**
megjelenés **febr. 27.**
multiplayer **nincs**



A HAZATÉRÉS

Merthogy a Silent Hillbe való visszatérés messze nem olyan, mint amilyennek sokan szerették volna – első körben ott van a fejlesztőváltás kérdése. Sorozatot más csapatnak átadni általában annak anyagi és szakmai bukása után szokás, így történt ez a Tomb Raider esetében (ahol a stafétabotot átvevő Crystal Dinamics tényleg megfelelően kezelte a vérátömlesztést) és így történik ez jelenleg a Need for Speednél is. Márpedig a Silent Hill-széria messze nem ért el olyan megvetett státuszt mint a fentiek







A nővérkék nem értenek a szép szóból, ezért erősebben kell érvelni a vérvétel ellen.

– miért akkor a komplett váltás? Talán belefásult az eredeti japán csapat a soha véget nem érő idegölésbe, a két-három éves ciklusonkénti kötelező folytatásokba? Esetleg nem maradt már olyan történet, amit Silent Hill elmesélhetne? A választ talán sosem tudjuk meg, az mindenesetre tény, hogy a felemás Origins után az ötödik nagygépes rész is kontinenst és ezzel együtt csapatot vált, a közepesen sikeres filmadaptáció után egyenesen Amerikába repítve vissza a nagymellű nővérekkel és a vérre éhező kutyákkal tarkított város történetét.

Ugyan a Homecoming több sebből is menthetetlenül vérzik, történet szintjén azért hozza az elvárhatót. Se többet se kevesebbet, azt is elsősorban a vízválasztónak számító féltáv után, addig csupán minimálisan csöpögtetve a misztikum egyes részeit; ráadásul nem is Silent Hillben veszi kezdetét. Hősünk ezúttal ismét férfi: a babaarcú Henry Townshendet követően ezúttal egy veterán katona veszi ki a részét a rémálomból. Alex Shepherd több évnyi távollét és egy kisebb kórházi kitérő után tér haza, hogy a régi sebeket feltépve látogassa meg a kedvesnek éppen nem mondható, katonás rendet megkövetelő papát és a 10-12 éves öcsikét. A problémák persze már rögtön a legelején felütik a fejüket, a Toluca partján fekvő Shepherd's Glen időközben erőteljesen megváltozott: nem csak az utcákat teljesen beborító köd okoz problémát, de a több ezer fős lakosság időközben úgy fél tucatra redukálódott, ráadásul az eltűntek között van nem csak a kedves papa, de Josh, a fiatal testvér is. Anyu pedig időközben becsavarodott és korát meghazudtoló arcszerkezetével egész nap egy hintaszékben ülve bámulja a csupasz falat, pisztollyal az ölében. Szép kilátások.

ÜDVÖZLET SPÁRTÁBÓL

Ha a Silent Hill 2 a tökéletes mentális horror volt, akkor a Silent Hill 3 a jövőben követendő csapásirány kitapossása – az erőteljesen akcióközpontúvá tett trilógia az ötödik résszel menthetetlenül megkezdi a kor követelményei által támasztott elvárások teljesítését. A Homecoming ugyan felfedezéssel indít, de jó előre leszögezi, hogy játékmenetének kábé kilencven százalékát harcolással képzeli el. És nem teljesen jó formában, a Silent Hillek legnagyobb gyengesége minden kétséget kizáróan mindig is a szörnyekkel való bánásmód volt. Ugyan a fegyverkínálatra egy percig sem lehet panasz, de a nyögvenyelős és egészen darabos pofozkodás semmiképp sem a csúcs – a Homecoming pedig még ebbe is belerondít egy alaposat, egyáltalán nem jó úton haladva. Az első és legnyilvánvalóbb változást maga a nézőpont adja, a Homecoming végre szakít a rögzített kameraállásokkal és a teljes mozgásszabadság jegyében adja a tisztelt játékos kezébe az irányítást, vagyis Alexet elsősorban közelről lehet és kell szemlélni, ami felveti a tájékozódás és a látótávolság problémáját. Értsd: az ellenfeleket észrevenni néha nehéz lesz, mert pont olyan szögből érkeznek, amit Alex teste kitakar.

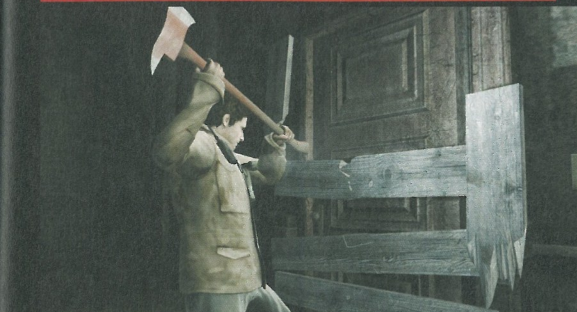
Silent Hill zenésze

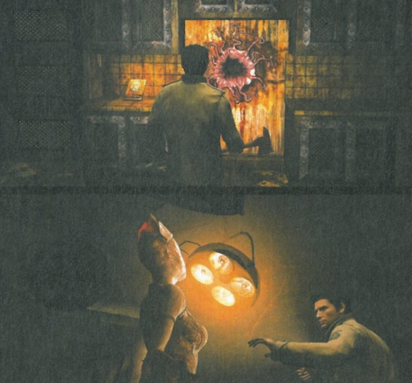
Akira Yamaoka 1993 óta erősíti a Konami csapatát, a korábban belsőépítésznek tanuló japán zeneszerző fényes karriert futott be.

A Snatcher „sound designeri" munkája után olyan sorozatok kerültek a kezébe, mint a Castlevania, a Beatmania, a Gradius és természetesen a Silent Hill, ahol pár év alatt zeneszerzői státuszból eljutott egészen a producerkedésig. Legutóbb az Otomedius G projectben vett részt.

Ami a legkisebb mértékben sem előnyös úgy, hogy a Homecomingban ellenfélből lesz bőven sőt, gyakorlatilag a kihalt(nak hitt) helyszínek minden egyes centimétere hemzseg a változatosabbnál változatosabb, de az eddigi leggyengébb koncepcióra épülő rondaságoktól. A korábbi SH-epizódok sem a félelemkeltésre, sokkal inkább az émelyítésre alapoztak, a Homecomingnak ez viszont nem megy, az általa megálmodott kreatúrák többsége vagy nevetséges, vagy egyszerűen túlságosan középszerű ahhoz, hogy bármilyen hatást váltsanak ki. Ráadásul közel végtelen számban özönlenek, az eddigi fix létszámos elgondolás helyett a Homecoming a scriptelésben látja a megoldást: vagyis addig folyamatosan özönlik az újabb és újabb nővér- vagy rákember-osztag, míg vagy nem sikerül a pálya egy adott pontját netán egy átvezető animációját elérni, vagy míg Alex el nem patkol. Arra pedig bőven lesz lehetőség. Probléma numero egy: Alex életereje villámgyorsan apad, a helyszíneken pedig a minimálisnál is kevesebb gyógyító ital található. Probléma numero kettő: a harcrendszer rossz. pocsék, gyenge, gyatra, borzalmas, mindenki válassza ki a magának tetsző jelzőt. Nem elég, hogy szó szerint ellenfél-típusonként kell fegyvert váltani (amely immáron menüben való barangolás nélkül elérhető tárgylista ide vagy oda, vészhelyzetben továbbra sem a legbiztosabb megoldás), de azok folyamatosan olyan

A történet, a hangulat továbbra is fantasztikus, de a játékmenet terén közel sem ilyen jó a helyzet...







A főellenfelek közül még talán ez a legaranyosabb példány, a többi mind sokkal undorítóbb

kombinációkkal támadnak, melyet kivédeni nagyon nem lehet sőt, Alex rendre olyan helyzetbe hozza magát egy-egy folyosóba vagy sarokba való beakadással, ahonnét elmenekülni lehetetlen, vagyis fél másodperc alatt böllérkéses kezelésben részesül. A frusztrációt csak tetézi, hogy a szűkmarkúan mért mentési pontok miatt ez rendre 5-10 perces ismételt sétát jelent a már látott szekciókon, arra kényszerítve a szerencsétlen játékost, hogy újra vegye fel a tárgyakat, újra végezze el az elvégzendő dolgát – és közben persze reménykedjen, hogy menet közben nem fut bele ismét a végzetet hozó ellenfélbe.

Egyetlen megoldást a kitérés jelenthetne: a kést/fegyvert/egyebet forgató rondaság támadási fázisát megfigyelve irányozható egy oldalra vetődés, ezzel kerülve el a végzetes csapást. Ezt azonban minimum egy-két óra elsajátítani, tökéletesen megtanulni ennek a dupláját; addig marad a szenvedés. Eszközből mindenesetre lesz bőven, az egyszerű késen túl vascső, tűzoltó balta, pisztoly, shotgun és még sok más egyéb vehető fel, szerencsére az Origins nevetséges tárgyamortizációs rendszere nélkül. Egyedüli fejlődés talán itt érhető tetten, a lőfegyverek használata a szabad célzás miatt minden eddiginél kézreállóbb és könnyebb, de a limitált lőszermennyiség és az előbb említett nem-mindegy-mivel-vágod-el-a-másik-artériáját elv miatt az ilyen huncutságokat jobb a nagyobb összecsapásokra tartogatni. A Homecoming az eddigi részeknél bátrabban nyúl a főellenfelek intézményéhez, nagyobb rondaságokból több is lesz, általában könnyen kitanulható támadási formával, egész képernyős méretben, extra mennyiségű gyomorforgató mázzal. Ráadásul (csupán a rajongók kedvéért, különösebb logika nélkül) még piramisfej is tiszteletét teszi egy jelent erejéig, ahogy a Silent Hill filmek új lényei is.

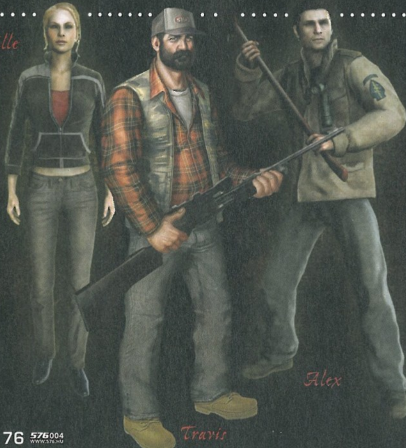
AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS

És igen, talán ez lesz többek nagy szívfájdalma, a Homecoming ugyan játékmenetét tekintve az előző részekre alapoz, de maga a koncepció inkább a vegyes fogadtatásban részesülő egész estés filmre épül. Ilyen változás az alternatív világba való belépés, az Origins borzalmas tükrös rendszere és a korábbi részek kötött részei helyett itt menet közben, a légiriadót jelző sziréna felharsanásával történik a váltás – vagyis a vakolat valós időben és roppant látványos formában hagyja el a felületeket, átadva mindent a barnás rozsdának és az elhasználódott acélmonstrumoknak. De feltűnik a gázmaszkos városvédő gittegylet, a plasztikai sebészeten átment és kosárméretet váltó nővérhorda és a szkarabeusz-szerű bogársereg is. Hogy ez mennyire volt jó ötlet mindenki döntse el maga, a valós idejű transzformáció már a Silent Hill első részében is szerepelt így az nagyon szíven ütni talán senkit sem fog. Helyszínekből mindenesetre lesz bőven, ám ezek felfedezése már messze nem olyan izgalmas. Hat rész ide vagy oda, a Homecoming képtelen elszakadni a már unalomig ismert és talán erőteljes átdolgozásra szoruló formulától – az ajtók és kapuk többsége továbbra is zárva lesz, áthaladni a nagyobb részeken még mindig csak egy-egy átjárót használva lehet, a térkép folyamatos bámulása pedig még mindig hangsúlyos része a Silent Hill birodalomnak. Egyedüli próbálkozás csak az organikus felületek késsel való átszabdalásán illetve a szűk járatokon való áttuszkolásnál

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

Bár fel voltam rá készülve, hogy Wilson megint túl szigorúan állt a játékhoz, de most igazat kell neki adnom: a szörnyű harcrendszer, a beakadó karakterek, és az újratermelődő ellenfelek teljesen tönkreteszik a máskülönben klasszikus Silent Hill kalandot. Igaz, a sztori, a hangulat sokáig táplálja a kitartást, a szájösszeszorítva előrehaladást, de nem a végtelenségig. Nem tudom, hogy miért kellett erőltetni ezt a vagdalkozást...



SILENT HILL-I KI KICSODA

ELLE HOLLOWAY **Alex régi barátja igazi amazon, a hölgy az első találkozáskor a veszélyektől és a kihalt utcáktól nem zavartatva ragaszt ki eltűnt személyekről szórólapokat.**

TRAVIS GRADY **Travis eredetileg a Silent Hill: Origins főhőse, a Homecoming elején ő segíti Alexet egy fuvarral. Azonban tudjuk, hogy Alex kidobása után egyenesen Silent Hill felé vette az irányt. Nem kellett volna...**

ALEX SHEPHERD **Az SH5 főhőse háborús veterán, aki hosszú távollét után tér haza, csak éppen nem pontosan abba az otthonba, amit hátrahagyott...**

JOSHUA SHEPHERD **Alex családjának talán utolsó épelméjű tagja alig pár alkalommal bukkan fel, és persze fontos szerepe van az eseményekben.**

JUDGE HOLLOWAY **Margaret „Judge" Holloway a várost körbeölelő szekta küldöttje. A Rend gonosz praktikái által behálózott nő látszólag minden baj okozója. Látszólag.**







Itt még minden szép és jó – de amint kilépünk a minket felvevő kamionos, Travis gépéből, elkezdődik a szörnyű kaland...



fedezhető fel, de ezek annyira jelentéktelen dolgok, hogy minimálisan sem befolyásolják az előrehaladást. Ami minden eddiginél könnyebb, a harcorientáltság miatt az eddigi legkevesebb és legkönnyebb logikai részek várják a bátor kalandorokat – a Silent Hill ezzel talán végérvényesen elmozdult a masszív, intelligens felfedezéstől a bolyongás felé.

Alex pedig katonamúltja ellenére messze nem olyan agilis vagy rugalmas, mint a korábbi hősök: ugyan a kamera kötöttségei már nem érvényesek rá, de a mozgásszabadsággal mintha nem tudná tartani a lépést. Súlyos fáziskésésben szenved, a futásból sétába vagy komplett stopba váltás nála időbe telik, vagyis vígan korcsolyázik falakban és sík felületeken, normális állapotban is. Hajlamos beleakadni az immáron feldönthető tereptárgyakba, melyek mindegyike a lehető legnagyobb kecsességgel és egy hópihe súlyával repül arrébb, legyen az egyszerű váza, szék, vagy ennél jóval nehezebb tolókocsi. A tárgykeresést az eddig hasznos társként funkcionáló zseblámpa sem segíti, túlságosan kis területet világít meg túlságosan gyengén, ráadásul a szörnyeket is maximális erővel vonzza, ami a harcrendszer gyermekbetegsége miatt az utolsó dolog, amit az ember akarhat. Nem úgy, mint a térkép – Alex ugyan továbbra is kénytelen az egyes helyszínekhez tartozó tervrajzot manuálisan megszerezni, de a teljesítendő feladatok immáron listaszerűen bárhol és bármikor megtekinthetőek, vagyis a Homecoming mindig megmondja, hogy mikor, mit és hol kell megtenni a továbbjutás érdekében. Ez lehet egy-egy helyszín felfedezése vagy egy karakterrel történő interakció: mellékszereplőből akad bőven, ráadásul mindegyikkel választási lehetőségeket felvonultató párbeszéd folytatható – igaz, a dialógus végkimenetelét a legkisebb mértékben sem módosítja a kiválasztott mondatpár, így az illúzió messze nem teljes. Főleg nem az eddig mindig is mesterien összerakott és tényleg filmszerű átvezető animációk esetében: nem csak, hogy a Homecoming rövid filmjei nagyképernyőn futnak szélesvásznon helyett, de az animációk és különösen az ajakmozgás terén is jócskán elmaradnak még az előző generációs Silent Hillektől is.

Ha a harc nem csak a programhibák miatt lenne izgalmas, a Homecoming remek játék lenne. De így...

Ami erős túlzással a látványvilágról is elmondható: az előző generációváltáshoz időzített Silent Hill 2 forradalmi volt a karaktermodellek és a textúrák terén, a Homecoming viszont a legnagyobb jóindulattal is csak a közepest hozza. Semmiképp sem említhető egy lapon a jelen idők felsőkategóriás címeivel; ugyan a képfrissítés terén hozza azt, amit hoznia kell és a fény-árnyék hatásokat a lehető legjobb minőségben produkálja, de a helyszínek szürkék, egysíkúak, monotonok és túlságosan önismétlők. Hiányzik belőlük az a plusz, ami Silent Hillt azzá tette, ami, nincs meg benne az a gyomorforgató és mégis keringőre csábító misztikus erő, amely a felfedezést hajtaná. Pedig más téren, elsősorban a szinkront tekintve a Homecoming több kategóriával felülmúlja az eddigieket, ahogy a zenei aláfestést ismét a teljes tökéletességgel operáló Akira Yamaoka is: a Homecoming egy órás zenei anyaga túlzás nélkül Yamaoka zsenijének csúcsa, a populárisabbra vett hangzás miatt az ötödik Silent Hill alatt tényleg zene és nem aláfestő muzsika szól. Zene, amit öröm a játékon túl is hallgatni.

A BŰNÖS VÁROS

Az első akadályt az amerikanizált Silent Hill egyszerűen képtelen bevenni – hiába a közepesen erős technikai oldal és a sorozat nívójához méltó történet, ha közben a fejlődni képtelen játékmenettel és a ténylegesen frusztráló harcrendszerrel kell birkózni, szinte teljesen megfeledkezve a sorozat ízét adó drámáról, borzalmakról és logikai feladványokról. A Homecoming csak a nevében tért haza – valójában távolabbra került az otthonától, mint valaha és jelenleg nem sok remény van rá, hogy megtalálja a vörös cipellőjét, összeüti a sarkait és hazatalál. Totó, Kansas a másik irányban van. ■



Talán jobb nem elgondolkodni rajta, hogy mi járt a szörnyet megtervező grafikus fejében alkotás közben...

576 értékelés

1080p, dd5.1

	1–5
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

A Homecoming szinte minden szempontból csalódás és jelentős visszalépés az eddig valamennyire fejlődő széria életében. Ugyan remekül szól és érdekes történetet vonultat fel, de azt hajtépő játékmenetbe csomagolja.

W

6.0





Burnout Paradise The Ultimate Box

ALAPOZÓ Talán nem kell bemutatni a Criterion gondosan kezelt játékát, ám a számítógép-tulajdonosok első ízben kóstolhatnak bele abba, milyen jó érzés is elvetemülten, senkit sem kímélve száguldozni.

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **criterion**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **febr. 13.**
multiplayer **2-8**
magyarítás **felirat (pc)**

Megkapta a maga elismeréseit példaértékű programtámogatásáért a brit Criterion csapata, sőt, gyakorlatilag a mai napig ők az egyetlen csapat, akik ingyen szórták, szórják a pazarabbnál pazarabb kiegészítőket az alapjátékhoz. Ezt megkoronázandó az egészet „all in one" újra kiadták, igen barátságos árcédulával, s ami tesztünkből lényeges, a PC-s közösség is belekóstolhat immár Paradise City által nyújtott finomságokba. Az írás ebből kifolyólag főképp nekik szól, no meg azon konzolosoknak, akiknél eddig radar alatt maradt e remekmű. Anno a megjelenéskor rengeteget szórakoztunk már csak a demóval is finn cimboráimmal (meglepett, hogy az északi srácok nem csak szimulátorban ászok…), így adta magát, hogy az erőteljes online jelenlét miatt kötelező vétel. De mit is találunk a korongon? Megrögzött szimulátor-mániások várjanak tovább a Race Próig, akik meg velünk maradtak, olvassanak tovább.

ÁRKÁD, AHOGY KÍVÁNNÁD

Miről is van itt szó? Először is, a Burnout szórakoztatni akar: ha elbukszː, nézd lassítva a totálkárodat, ha nyersz, azt látványosan tedd. Emellé adott egy tisztes méretű város, a maga kis hétköznapi sofőrjeivel, és megannyi hozzánk hasonló ámokfutóval. Menj, amerre jólesik, csinálj, amit akarsz, nincs megkötve a kezed, ellenben minden útkereszteződés, piros lámpa egy-egy kihívást rejt. Nevezni ezekre a megfelelő billentyűgombokkal, avagy a gáz-fék egyidejű lenyomásával lehet. Csak a győzelem számít, legyen annak akármi a feltétele (első hely, megadott számú ellenfél likvidálása, túlélés a célig, időfutam, pontgyűjtés mutatványokkal stb.), mert így az jóváíródik a jogosítványunkon, amely több, szebb, jobb autókat, motorokat nyit meg előttünk – hogy a speciális járművekről ne is beszéljünk. A jogsink rangosabbá tételében a motorok külön kasztot képviselnek, az offline főképp időfutamokra alkalmas kétkerekűekkel szerzett diadalok nem számítanak bele a fő karriervonalunkba.



■ Az eredeti Burnout Paradise-nak sem a motorok, sem a partimód nem volt része

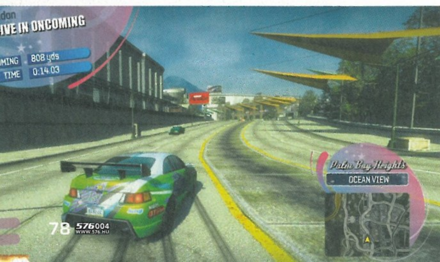


A játék számtalan versenyzési lehetőséget kínál, s jóformán minden ténykedésünkről statisztikát vezet. Mennyit mentünk szembe a forgalommal, egy verseny alatt hány ellenfelet ütöttünk ki, mennyi tereptárgyat romboltunk le, satöbbi. Mindezekért díjakat kapunk, ami csak játékon belüli dicsőséget jelent, mivel a szoftver nem Windows Live támogatott, így achievement pontjainkat nem gyarapíthatjuk a PC-s verzióval (és ha már itt tartunk, az X360-as verzió sem számít „új" játéknak).

Évek óta könyörögtünk a Criterionnak egy PC-s Burnoutért, és bár sokáig tartott nekik, megérte várni

A játék nem meglepő módon abszolúte nem rendelkezik hivatalos autómárkákkal, így igen változatos nevű, de többnyire valós modellek alapján készült, közel száz négykerekűt tartalmazó ménes áll a rendelkezésünkre, és persze kistucatnyi motor is. Három fő kategória szerint vannak besorolva az autók, úgymint kaszkadőr, agresszor és sebesség. A leginkább nyerő választás általában a kaszkadőr osztályú gépeké, mert kellően gyorsak és erősek is a létező összes versenyszámhoz. Az agresszor a nehézsúlyt képviseli, így a Road Rage, vagy Marked Man versenyeken, ahol az előbbiben nekünk kell megadott számú ellenfelet kiütnünk, míg utóbbiban minket vesznek célba, értelemszerűen az ütközési erőnk a kulcsfontosságú. Mindkét kiütésre menő viadalban négy totálkárt visel el az autónk, s ha nem hajtunk át egy szervizponton, akkor vége a dalnak, ha igen, újabb négy dobásunk lesz. A sebesség fémjelezte gépeknél a nitró kicsit macerás, csak ha maximálisra töltöttük, akkor kezdhetjük el használni, viszont ha eközben különböző mutatványokat, vagy zúzásokat hajtunk végre, akkor a tartály újratöltődik, így egy löketláncot adva – ha nem ütközünk, időfutamokon akár végig maximumon éget-hetjük az aszfaltot a leintésig.

A sorozat nagyszerű játékmódja volt a Crash, amiben megadott értékű kárt kellett okoznunk egy adott szituációból, vagyis tömegkarambol kreálása volt a cél. Ez sajnos ugrott, helyette jött a Showtime, ami két kihívást takar utanként. Egyrészt meg kell dönteni az adott út rekordidejét, valamint egy speciális módba kapcsolva, amolyan „szöcskeként" dobálva az autónkat a levegőbe a lehető legnagyobb mértékű kárt kell okoznunk. A szöcske szó nem véletlen, az autóval szó szerint ugrálni kell, s a levegőben más járművek felé irányítanunk, hogy szétroncsoljuk őket. Minél többet találunk el, annál tovább művelhetjük a rombolás eme érdekes (és igen élvezetes) fajtáját. Buszokat s egyéb speciális tereptárgyakat eltalálva a szorzónkat is növelhetjük, ami bizony el is kél, mert az uralkodáshoz szükséges limitek igen magasak. Amint mindkettőt sikerrel hajtottuk végre, akkor azt az adott szakaszt uraljuk, és akkor ez még csak egyetlen egy volt a több mint száz közül. Lehetőségünk van mindezek





mellett kaszkadőr-futamokon is részt venni, ahol egymagunk vagyunk, hű társunk a stopper s áldozatunk a város. Menni kell és annyit ugratni, rombolni, ámokfutni, amennyi csak belefér, hogy a győzelem feltételeként kiírt pontszámot elérjük. A vége felé egy-két millió pontocskát elérni már korántsem lesz olyan egyszerű.



ONLINE ŐRÜLTEK HÁZA

A játék jellegéből adódóan abszolúte nem a tisztességes versenyzésen van a hangsúly, ez gondolom nyilvánvalóvá vált mindenki számára. Interneten ez hatványozottan igaz. Légy aljasabb, ravaszabb ellenfeleidnél, és senkit se habozz kiütni, ha alkalmad adódik rá. Kezdőként hamar elkenik a szánkat, de amint kiismerjük a várost, a levágásokat, a nélkülözhetetlen üzemanyagtöltő állomásokat (a nitró itt azonnal maxra ugrik), valamint jobb verdákat is elnyerünk, bátran tehetünk rendet magunk után. Nyolcadmagunkkal vethetjük bele magunkat a város adta kihívásokba, ahol az összes létező játékmód ugyanúgy elérhető, mint az egyjátékosmód esetben. Azt, hogy épp mi a feladat, vagy milyen verseny indul, mindig a házigazda szabja meg. Véleményem szerint az online rész miatt végtelen a szavatossága a játéknak, mindig lesz mit tanulni, mindig lesz egy új rekord, amit meg lehet dönteni. Ne feledjétek, itt duplán érvényes: játék határok nélkül.

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Míg PlayStation 3-on és Xbox 360-on az aktuális online avatarunkkal azonnal csatlakozhatunk a világhálóra, hogy hét további riválissal különböző versenyeket, feladatokat hajtsunk végre, addig PC-n egy EA account szükséges mindehhez. Az online aktiválás után multiplayer téren megegyezik az összes verzió. Ami – igaz pénztárca függvényében –, a PC-s verzió felé billenti a mérleg nyelvét, az a szebb, részlet-, és effektgazdagabb vizualitásokat jelenti – nyílván megfelelő erőmű esetén. Ami viszont a PS3- és a PC-verziók érdekessége, hogy ott már lehet hazai regisztrációval játszani, így senki ne lepődjön meg azon, ha a netre való csatlakozás után a plakátokon magyar nyelvű reklámok jelennek meg. Amúgy a PC-s változat magyarítva került kiadásra – persze ebben a játékban ez nem feltétlenül életfontosságú: nyomd a gázt, és ne óvatoskodj.

Ha netalántán nem rendelkezünk interneteléréssel, avagy az lassú, az új partyjáték funkcióban az épp nálunk vendégeskedő barátainkkal mérhetjük össze tudásunkat, értelemszerűen egymásnak átpasszolva a billentyűzetet, kontrollert, amint végeztünk a saját fordulónkkal. Ez az opció az Ultimate Box része, a csak az alapjátékkal rendelkezőknek meg kell vásárolniuk a piactérről, vagy a PS Networkről. Kicsit ellentmondásos is, hisz kell a net, hogy megszerezhess egy olyan kiegészítést, amivel majd offline játszhatsz, ráadásul nem is olcsón.

PARADISE CITY JÖVŐJE

Ugyan az Ultimate Boxban nem kaphattak még helyet, de további érdekességek érkeznek majd a játékhoz – azt viszont nem tudjuk megmondani, hogy továbbra is ingyenesen-e. Lesznek legendás filmek legendás autói, játékautók, melyek közül az egyik teljes egészében megegyezik a McLaren F1-es gépével. Várható még egy újfajta nitrótípus, egy rendőrösüldözős játékmód, valamint egy régóta beígért új, trópusi hangulatú szigetrész is. Várjuk! ■



576 értékelés

p4 2.8 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

PC-n gyakorlatilag ökörség kihagyni – és azoknak is melegen ajánlott, akik konzolon elfutottak mellette. Ha pedig az megvolt, akkor irány letölteni a fejlesztéseket, és jöhetnek az online versenyek!

raptor **9.0**

Persona 4

ALAPOZÓ Tipikus japán középiskola: cserfes és szégyenlős lányok, menő és visszahúzódó srácok, kemény órák, sok házifeladat, no és persze démonvadászat éjjelente. Bárcsak nálunk is így teltek volna a gimnáziumi évek!

adatlap
kiadó **square enix**
fejlesztő **atlus**
platform **ps2**
megjelenés **márc. 13.**
multiplayer **nincs**

Az interaktivitás és a történet minősége közti fordított arányosság a videojátékok Achilles-sarka. Az állítás hatványozottan érvényes azóta, hogy a klasszikus kalandjátékok és az interaktív filmek az érdeklődés hiányában sértődötten elköltöztek közönségkedvenc-falvából. A vérbeli narratív, komoly, esetenként filozofikus tartalommal bíró játékok maximum bátortalan alkalmi kísérletek, különálló játékstílusról, mint olyanról, beszélni is felesleges: ha volt is, ha van is, halva született. És ezt nem a felvevőpiac igénytelenségére, de nem is a merészség hiányára vezethetjük vissza. Tény: vannak optimális esetek, amikor a történet körítésként, kvázi magyarázatként szolgál az előrehaladás során, de ez nem szimbiózis; a sztori minősége szinte mindig alárendelt szerepbe kerül a játszható szegmensekhez képest. A ló túloldalán a Suda Goichi felkavaró, bevállalós és szélsőséges forgatókönyvével megáldott killer7 hever a porban; a játékmenet még akkor sem tölthet be mellékes szerepet, ha azt a fejlesztők görbe tükörként tartják a játékosok elé. (Feltéve, hogy az eladhatóság nem huszadrangú szempont, egyébként teljesen rendben van.)

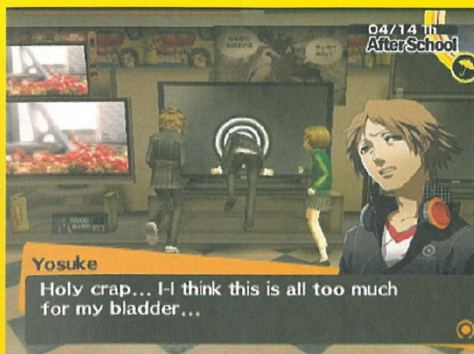


Nyugodj meg: a Persona 4-nek semmi köze a killer7-höz. Az Atlus régóta futó Shin Megami Tensei-szériájának legfrissebb darabja azért került közös nevezőre a fent említett játékkal, mert legalább annyira öntörvényű, legalább akkora (de inkább nagyobb) fontosságot tulajdonít a történet mélységének és aprólékosságának, és legalább annyira eredeti és elszállt, mint a Grasshopper Manufacture játéka. Igen távoli rokonság, sehol egy hasonló arcvonás vagy gesztus; mindössze egy olyan magabiztos attitűd köti össze őket, ami csakis a céltudatos, autonóm zsenik sajátossága.

SZÁRAZ TÉNYEK

A Persona 4 szélsőségek elegye, játékstílus-olvasztótégely. Nemes és különleges hibrid, nem pedig bolhás korcs. Nyelvtani kék halál, de attól még tény: a Persona 4 progresszív atavizmus, avagy előremutató őskövület. Nem tagadja meg magát – itt van a Shin Megami Tensei-játékokból megszokott pörgős, könnyen kézre álló harcrendszer, az ismerős tulajdonnevű varázslatokkal és támadásokkal, a további körítés pedig régi ismerős a sorozat rajongóinak. Mégsem olcsó másolatról van szó. A paranoid, sötét, science fiction irányvonalon mozgó Digital Devil Sagához képest például egyáltalán nem statikus; az ottani „történet-dungeon-történet-dungeon" egyhangúságához képest a Persona 4 absztrakt, már-már inkoherens játékelemek laza szállal összekapcsolt fúziója. Egyszerre biztosít szabad kezet és korlátoz atyai szigorral. Szükség is van rá, mivel nem klasszikus JRPG-vel állunk szemben: az Atlus játéka legalább annyira magán viseli a randi-szimulátorok stílusjegyeit, mint a klasszikus szöveges kalandjátékokét. Ez utóbbinak a nyomait leginkább a kezelőfelület egyszerűségében lehet észrevenni – a (látszólag) szabad mozgástér és a temérdek lehetőség egy végtelenül precízen kigondolt rendszer szerint szorít keretek közé. Ezek a szabályok és korlátok azonban érted vannak: ez a strukturáltság biztosítja, hogy a sokszínűség ne vezessen a játék széthullásához.





Ahogy Róma nem egy nap alatt, úgy a Persona 4 nem egyentéglából épült. A JRPG-kben – például a már említett közeli rokon, a Digital Devil Saga esetében – megszokott, grindelésre építő, majd ahhoz körítésként hozzácsapott történet sablonja szerencsére parlagon hever. A harc csak egy összetevő a sok közül – a játékelemek egymásra reagálva alkotnak egységes, összefüggő egészet.

Az egyik legfontosabb komponens a Social Link System; a játék során felbukkanó szereplők közül többel alakíthatsz ki közelebbi kapcsolatot. A négy főszereplő (a főhős, Chie Satonaka, Yukiko Amagi és Yosuke Hanamura) eleve szövetséget alkot, de bizonyos tevékenységek után (iskola utáni csavargások, közös ebédek, meghitt beszélgetések) barátságuk egyre inkább megszilárdul. Másokkal is ismerkedhetsz: ha belépsz a kosárlabacsapatba, vagy beiratkozol a drámaszakkörre, további barátokra tehetsz szert. Erre szükség is lesz: bizonyos Personák aktiválására csak kellően erős kapcsolatrendszer megléte esetén kerülhet sor.

Ha már szóba került: a különböző tevékenységekre (kosárlabdázás, olvasás, tanulás) a Status pontok felpiszkálása maitt van szükség. A gyakori edzésre járás a szorgalmat növeli, egy jó kalandregény elolvasása a bátorságodon javít, egy merengősebb sztori átnyálazása pedig az empátiádat mélyíti el. A vizsgákon való szereplés és a könyvtárban magolás a műveltséged építi, míg a színjátszókör a kifejezőkészségedet csiszolja.

Hogy ez miért is fontos? Mert ha nem vagy elég kitartó, hamar feladod majd például a horgászós minijátékot (ahol a kifogott halakat hasznos tárgyakra is cserélheted), bátorság híján nem mersz majd előrukkolni egy-egy merészebb kérdéssel, gyatra beszélőkével pedig nehéz lesz idegenekkel kontaktust teremteni.

A rendszernek a napokra tagolt struktúra szab korlátot: nem lehet egy nap edzésre és szakkörre is menni, hogy utána még átmenj a párhuzamos világba harcolni, este pedig olvasgass egy kicsit lefekvés előtt. Választanod kell, hogy tápolsz, szocializálódsz vagy a kultúra oltárán áldozol – a rendszer kialakítása okos és kifinomult, „elrontani" semmit nem lehet, a választásod maximum a továbbhaladás mikéntjét befolyásolja. Rajtad áll, hogy kikkel, mivel és mennyit foglalkozol, ami nem lényegtelen szempont, mivel ettől függ, hogy melyik Persona lesz választható és fejleszthető.

Egy kis tanulás, egy kis csajozás, egy kis szakkör, egy kis démonirtás – egy átlagos nap a gimiben

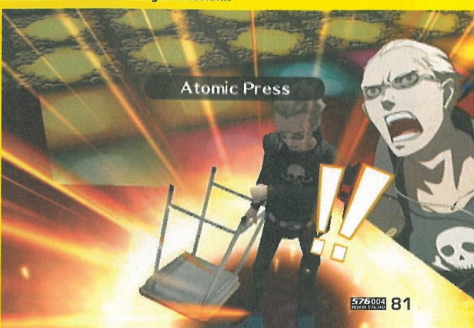
A harcrendszer a klasszikus SMT-szabványra épül: minden ellenfélnek ki kell ismerni a gyenge pontját, majd a megfelelő mágiával/fizikai támadással kell kínálgatni. A Weak Point és Critical sebzéseket a játék ismételt támadási lehetőséggel honorálja, ami remek taktikázási lehetőséget biztosít: például ha azonos ellenfelek támadnak egy csapatban, elég a mindegyikükre leginkább destruktívan ható varázslatot elsütni, amitől azok hajlamosak felborulni. Ilyenkor egy gombnyomásra az egész csapat nekik esik, a bestiák pedig ritkán tápászkodnak ki élve a halálfejet formázó gombafelhő alól. Kezdetben még a legegyszerűbb harcok is nagy odafigyelést követelnek meg, a gyakorlattal jövő magabiztosság és a megerősödött karakterek együttese viszont rutinszerű tápolást eredményez, no meg automatikus „Rush" módba kapcsolást (ilyenkor a karakterek csak támadnak, nem használnak varázslatokat, viszont minden villámgyorsan történik, egy-egy küzdelem fél percig tart csupán). A Persona 4-ben ritkán kell egy dungeont két-három alkalomnál többször bejárnod, hogy kellően feltápolva vághass neki egy-egy nehezebb összecsapásnak –



Az angol fordítás ezúttal szerencsére minőségi munka lett, erre sem lehet panasz



A Persona 4 sokkal kaotikusabb küzdelmeket varázsol a képernyőkre, mint amit az RPG-kben megszokhattunk





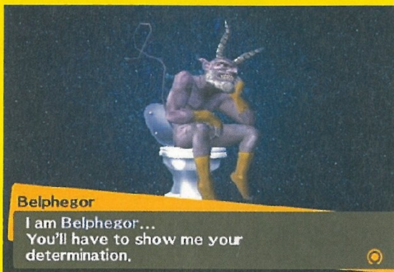
3 TEDDIE A furcsa kis lény hőseink „idegenvezetője" az alternatív világban. A harcok során tanácsokat osztogat és buzdítja a csapatot. Kedves és segítőkész, bár a többiek rendszerint sírva fakadnak agyzsibbasztó humorától.

4 YUKIKO AMAGI A csendes, halk szavú, törékeny szépség kezdetben teljesen passzív szereplő. Jó tanuló, de nehezen barátkozó típus. Az iskola mellett a családja vezette patinás nevű fogadóban, az Amagi Innben dolgozik. Bár miután ő is a csapat tagjává válik, sokkal könnyebben fakad nevetésre, ettől függetlenül szerény, szégyenlős teremtés – de később kiderülhet, hogy mi is a titka.

5 YOSUKE HANAMURA Yosuke is egy nagyvárosból költözött Inabába – talán ezért is alakul ki szoros barátság hősünk és közte. A szülei a helyi bevásárlóközpont, a Junes tulajdonosai, ami miatt sokszor kerül kellemetlen helyzetbe. A nyelve gyakran gyorsabban jár, mint az esze, ami többször is bajt hoz rá, de jószívű, segítőkész srác – mindig, minden körülmények között lehet számítani.

1 A FŐSZEREPLŐ Amíg szülei a tengerentúlon vállalnak munkát, Inabában élő nagybátyjához és unokahúgához, Nanako-hoz küldik. Újonc diák létére a barátai azonnal vezetőjükké választják, amint a titokzatos gyilkosságok megkezdődnek. Egyszerre több Personával képes harcba szállni, társai pedig feltétel nélkül megbíznak benne.

2 CHIE SATONAKA A tűzrőlpattant leányzó nagy rajongója a kung-fu filmeknek, amikor lehetősége nyílik rá, gyakorolja is. Lendületes és vad teremtés, ebből kifolyólag gyakran meggondolatlan és heves, de mindig lehet rá számítani. Az iskolában népszerű, sok barátja van, mivel nyitott, könnyen ismerkedő, cserfes lány.



A karakterek finoman szólva sem azok a tucatfigurák, akikhez más játékokban hozzászokhattunk



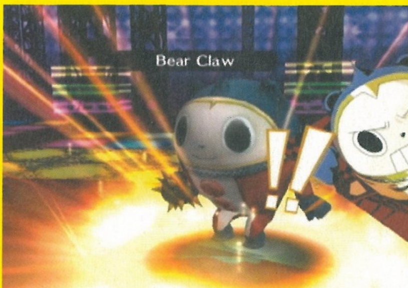
azok, akik a hosszadalmas grindelés miatt irtóznak a stílustól, most fellélegezhetnek (no meg a könnyű fokozat miatt is).

A győzelmek után a játék időnként kártyákat sorsol, amelyek egy-egy Personát ábrázolnak; ezekből a főhős az aktuális fejlettségi szintjétől függő mennyiséget képes magával cipelni. Itt jön a képbe a bársonyszoba, a Velvet Room, ahol lehetőség nyílik a kártyák – vagyis a Personák – fúziójára; kettesével-hármasával kombinálhatjuk a lapokat, újabb, észbontóan erős Personákhoz jutva ezáltal. Fontos, hogy a Persona addig nem használható, amíg magasabb szintű, mint az őt használó szereplő! A kombinációs lehetőségek részletes ismertetésére csak azért nem térnék ki, mert a gépkönyv részletesen taglalja egy 21x21-es táblázatban – azt hiszem, ez elég sokat elmond arról, hogy mi mindent hozhatsz ki a témából.

NEDVES ÁLMOK

A szisztéma felületes ismertetése önmagában nem kedvcsináló, de nem is ezek a játék elsődleges erényei. Túl sokat nem lehet beszélni a Persona 4-ről; úgyis elmesél mindent, amit tudni érdemes. Mert elvárja, hogy megismerd – az első két-három órában gyakorlatilag passzív szerepet töltesz be. Ha automatizálod a dialógusokat, akár le is teheted a kontrollert; ennyi idő alatt mindössze háromszor kell harcolnod. Komótosan hipnotizál, bemutatja a történetet, a főbb szereplőket, kóstolót kínál a japán iskolarendszerből, jellegzetes, de nem hatásvadász snitteket villant fel egy álmos-átlagos kisváros életéből. Kis porciókban adagolja a szürreális tébolyt: a japán játékosnak ismerős, de a nyugati társaik számára izgalmas, megismerésre váró világ nyugalmát hamarosan nyomasztó árnyékként borítja be egy látszólag szisztéma nélkül dolgozó helyi sorozatgyilkos. A modus operandi, a közös nevező a televízió: az itt feltűnő szereplők eltűnnek, ám esős éjszakákon megjelennek az üres képernyőn... nem sokkal ezután pedig holtan találják őket.

Akárcsak Stephen King Az-ában, a főszereplők itt is átlagos fiatalok, akiket a tinédzserek mindennapos problémái foglalkoztatnak. Egyszerre hat rájuk az iskolai környezet, az apró-cseprő ügyek, a vizsgák, az egymás közötti kapcsolatok, a féltékenység, az irigység, a családi szigor – és természetesen a bizarr események, amelynek részeseivé válnak.





09/28 Tu
After School
Out-of-towner
The "Detective Prince" is the talk of the town. ...I wanted to be a detective when I was a kid.



Nem csak a rajzolt átvezető jelenetek mesések (lásd fent), de a játék motorjával megalkotott videókban is rengeteg munka fekszik. Ez persze szükséges is, hisz például az első három óra 99%-ban ezzel telik el...

Amikor „átlagos fiatalokról" beszélek, nem jellegtelen, szürke arcokra gondolok, de nem is szétszelézett hajú, befordult, amnéziás tinédzserekre. A Persona 4 karakterei messze a legmegkapóbb, leginkább hiteles, hús-vér szereplők, akikkel az utóbbi időkben találkozhattunk. Árnyalt jellemmel felruházott, elgondolkodtató személyiség szinte mindegyikük. Vannak durva ecsetvonásokkal ábrázolt szereplők, mint egyes tanárok, vagy Dojima felügyelő lepcses szájú kollégája, de ők funkcionális, helyenként humoros mellékszerepeket töltenek be, nem szignifikáns részei a történetnek. Nem sablonos személyiségtípusokat és sematizált töltelékszereplőket láthatunk; gyakran megütközést kelthet egy-egy, a szereplők emberi mivoltát bizonyító gesztus és reakció. Az idealizált hősökben és tucatszám feltűnő világmegváltókban dúskáló szerepjátékok után meghökkentő szembesülni a minket körülvevő emberi társadalom és az egyén gyarlóságával; pont ez az, ami elgondolkodtatásra késztet.

A személyiségábrázolás nem véletlenül tölt be fontos szerepet a játékban; a Persona az ember sötét, háttérbe szorított, elfojtott félelmekből, gondolatokból és szorongásból táplálkozó énje, ennek a kibontása pedig kellően alapos jellemrajz hiányában közröhejbe fulladna. De erre nem kerül sor. Az ember esendősége a világirodalom kedvelt, állandóan visszatérő motívuma. A Persona 4 által boncolgatott gondolatok arra próbálnak rámutatni: akkor lehetünk úrrá a bennünk rejlő szorongáson, ha előbb önmagunkon kerekedünk felül. Irodalmi léptékkel mérve talán nem átütő alapkoncepció, de most videojátékról beszélünk: ez esetben viszont



Bár Yukiko szégyenlős lány, a csatában elég jól megállja a helyét

egy új, földre borulásra késztető elgondolás. A bevezetőben említett történet/interaktivitás-egyensúly újraértelmezése, a magvas tartalom és a dinamikus játékmenet keverékének páratlan, egészséges elegye. A finom részletenként kibomló történet olyan, napjainkban aktuális problémákra és élethelyzetekre reflektál, amilyeneket videojátékoktól nem szokhattunk meg – s mivel játék, kötik bizonyos tartalmi és formai szabályok. Ha harc, hát legyen harc – ha ezoterikus, teljesen elszállt, párhuzamos dimenziókba kell bemásznunk tévék képernyőjén keresztül, ám legyen! Kurt Vonnegut is megmosolyogtató, mégis magvas történeteket írt fingás és sztepptánc útján kommunikáló földönkívüliekről, de a parodizált science fiction elemek nem csorbítják irodalmi munkásságának értékét. Szólhatunk egy rossz szót ezek után, ha a Persona 4 szélsőségekkel kíván hatást elérni?

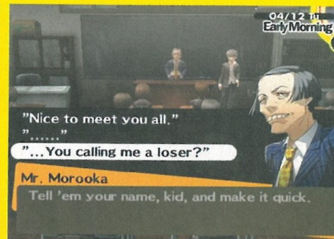
Bár biztos angoltudás nem árt hozzá, a Persona 4 története fergetegesen jó lett. Várjuk a folytatást!

Érdemes mindenkivel jóban lenni, hisz a barátságok a csatákban bónuszként szolgálnak

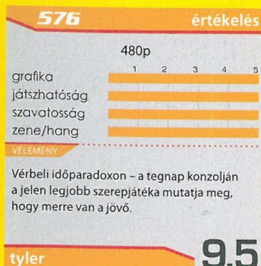


KÖNNYEZŐ SZEMEK

Csak indokolt esetekben szokásom fokozott melléknevekkel dobálózni, de a jelenleginél keresve sem találhatnék jobb lehetőséget. A Persona 4 vitán felül a legszebb búcsúszimfónia a PlayStation 2-n – és kétségkívül a valaha volt legjobb szerepjátékok egyike is. Bár a játék grafikus engine-je helyenként egy Dreamcast játékot sejtet, a stílus, illetve STÍLUS éteri magasságokba tornázza fel. Az anime videóbetétek kidolgozottsága, a fekete/sárga/fehér kombinációk, a menük tipográfiája, színvilága és aprólékosan kidolgozott animációi mind olyan igényes-



séget sugároznak, hogy a reklámszakma prominensei sírva könyöröghetnek a receptért. Hasonló színvonal jellemzi a zenei aláfestést is: Shoji Meguro neve fémjelzi, a Shihoko Hirata közreműködésével készült Backside of the TV csajos hip-hop kántálása pedig torokra forraszt minden további kérdést. A nyolcvan órás utazás végén mindenki elégedetten mosolyoghat: az absztrakció szerelmesei számára ez maga a perverz gyönyör, a versenyképes narratíváért nyafogók száját fekete-sárga zokniként tömheti be, a PlayStation 2-tulajdonosok és a szerepjátékok rajongói számára pedig gyönyörű búcsúajándék. A „minden játékos számára tartogat kellemes meglepetést" sajtóközlemény-propagandája itt száraz prózává szelídül, különösen annak tükrében, hogy a nyugdíjba vonulás folyamata általában zsémbeskedésben bővelkedik, nem konfettizáporban és díszlövésben. Hmm... azt hiszem, most kéne belátnom, hogy a túlzott elérzékenyülés helyett inkább egy perces néma csendre lenne szükség.



Mirror's Edge

ALAPOZÓ Talán már nincs is olyan, aki ne hallott volna a háztetőkön és csatornák mélyén szaladgáló futárlányról, Faith-ről és kalandjáról. Na ezt jelent most meg kicsit kibővítve PC-re is.

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **dice**
platform **pc**
megjelenés **jan. 16.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat**

A konzolra fizetős extraként megjelenő stilizált time trial pályák a PC-s csomagnak már eleve a részei

Mit keres egy felhőkarcolók tetején futkorászó, látszólag öngyilkosjelölt leányzó a vegytiszta, és steril látványt öltő metropolisz futurisztikus épületei közt? Jó kérdés. Az igazat megvallva még mostanság is elmélázunk Faith vakmerőségén, és miután hetekig bámultuk a monitorról háttérkép formájában visszakacsintó mandarin szépséget, a villám-randi után epekedő lelkesedéssel estünk neki a félig még becsomagolt állapotban levő doboznak. Az igazság az, hogy a svéd illetőségű DICE kalandját a konzolos változat premierje óta már keresztben is lenyeltük, most mégis szükségét éreztük annak, hogy a Windows-kedvelők is trenírozzák magukat egy kicsit.

A közelmúltban tapasztalt katasztrofálisra sikerült átiratokkal szemben (Saints Row 2, GTA 4) tapasztalható kifogásokat feltehetően még a szomszédos galaxis lakói is megérezték, olyan gigantikus felháborodást produkáltak a PC-s rajongói körök. Az optimalizálatlan grafikus motorok, a hatalmas gépigények, és főleg az installáció és a kalózkodás ellen tett biztonsági óvintézkedések sanyargató inkvizíciói sokak kedvét elvehették, így nem csoda, ha mi is félelemmel közelítettünk a Mirror's Edge „Games for Windows" feliratú dobozához. Az aggodalmunk azonban azonnal semmivé foszlott, amikor a könnyed installációt még barátibbra faragott látvány- és játékbeli variálhatóság követett. Mert hisz' mit is vár az ember egy átirattól? A konzolos verziónál magasabb felbontást, látványos, az Nvidia-Ati párharcból már ismerős effekteket, HDR-t, és még sok egyebet, amely a rivális platformokon nem, vagy csak nehézkesen valósítható meg. Meg kell hagyni, a DICE mesterien végezte el a feladatát: Faith még a gyengébb konfigurációkon is kiválóan érzi magát, bár azért az orgazmikus élmények túladagolására csak megfelelő erejű, PhysX és Nvidia izomkötegekkel teledobált vas nyaldosásakor lesz esélyünk… de ott aztán hatványozottan (az előbbi segítségével a ruhák és ponyvák valóságszerűen mozognak).

Mirror's Edge 2D

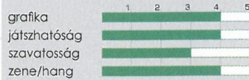
Eleinte csak egy kajla Flash-játéknak készült, de olyan minőségi lett, hogy végül az EA engedélyezte , hogy hivatalos játékká váljon. A név magáért beszél: Faith-et ezúttal egy oldalra scrollozó platformjátékban kell eljuttatni a célig. Igaz, a harc egyelőre nem a legjobb, de a száguldás tökéletes!

Mivel a játék ezen átirata tartalmi szempontból abszolút megegyezik a rivális platformokon látottakkal, csak ismételni tudjuk magunkat: ha fellapozzátok az 576 KByte októberi tesztjét, az ott leírtak mérvadónak tekinthetőek a PC változat esetében is – plusz itt kapunk rengeteg új és látványos időre menő pályát, ami konzolos csak fizetős extraként lesz elérhető. Érdemi említést csak a billentyűzetből fakadó különbözőségek érdemelnek, habár az ugrásokhoz és az akciójelenetekhez használt profi időzítés a WASD-alapú, egyébként abszolút kézhez simuló kiosztás használatával is reprodukálható. Akár falrafelfutásról, akár gyors megfordulásról van szó, a mechanizmus remekül működik, és könnyen tanulható, ugyanakkor érdemes megjegyezni, hogy az irányítási metódus a szükséges eszköz meglétével akár X360 irányítóra is lecserélhető!

További pozitívum, hogy a Steamen megvehető, illetve a konzolos verziókkal ellentétben, az 576 üzletekben megvásárolható dobozos változat honosított feliratokkal igyekszik kedvére tenni az angolul kevésbé értő játékosoknak, ráadásul egy bónusz zenei korongot is tartalmaz, amely a játék teljes zenei aláfestését adja ajándékképpen. Apró észrevétel, hogy a szabálykönyv híján van az extra mozdulatok bemutatásának, de a magyarítás fejében ez abszolút elnézhető hiányosság, így nem homályosítja el a PC-s verzió összképét. A játék a múltban tapasztalt hosszas kínlódás ellenére sikerrel zúzta szét a PC-re készült konzolos átiratokat körüllengő negatív összképet, s remekül példázza, hogy megfelelő odafigyeléssel tényleg hordozhatóvá lehet varázsolni egy összességében konzolos platformot becélzó fejlesztést. ■

576 értékelés

p4 2.4 ghz, 1gb ram, 256 mb vram

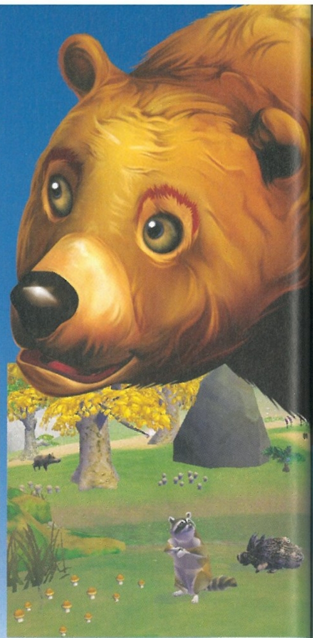


VÉLEMÉNY

Egy kiváló alapötlet és az újszerű dinamizmus keveréke, amely futurisztikus, modern megvalósítással párosul. Ezért is érthetetlen, miért lett végül tartalmilag rövid és… túlzottan harcias.

stinger **7.5**

SimAnimals



adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **sims studios**
platform **wii**
megjelenés **jan. 30.**
multiplayer **nincs**

ALAPOZÓ Képzeld el a Viva Pinata vidám állatkakertjét, csak éppen sokkal egyszerűbb módon – itt nem fogod a hajadat tépni, mert Természet anyánk nem akar a terveid szerint játszani…

Jelen cikkünk alanya viszonylag vicces körülmények között került hozzám kipróbálásra: Grath barátságosan ajánlott fel tesztelésre egy Wii-játékot, majd mikor megkérdeztem, hogy melyikről lenne szó, csak ennyi volt a válasz: „előbb vállald el!". Ekkor kezdett gyanús lenni a dolog, s láss csodát, bizalmatlanságom nem volt alaptalan: lassan a harmadik X-hez közeledve az EA ifjabb korosztálynak szánt játéka, a SimAnimals jutott nekem e hónapban osztályrészül. Ahogy ezen két oldal is mutatja, természetesen elvállaltam, gondolván, hogy az elmúlt havi számban szereplő Madagascar 2 is kellemes perceket okozott annak ellenére, hogy nem kifejezetten én voltam a játék által megcélzott korosztály.

Hiába a fejlesztők évtizedes Sims-rutinja, ezúttal nem sikerült hozni a megszokott minőséget...

A TERMÉSZET LÁGY ÖLÉN

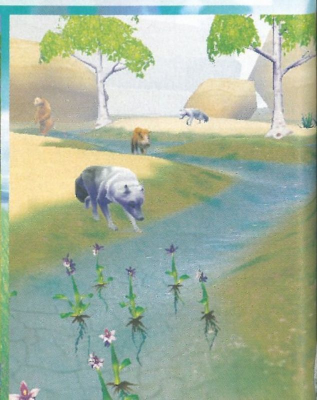
Az EA a Simsszekkel eddig is hatalmas szeletet vágott ki a képzeletbeli tortából a videojátékok piacán, de – bár egy átlagos Sims epizód sem a hardcore játékosokat kívánja lázba hozni – a SimAnimalsszal most a legkisebbek kerültek célkeresztbe. Ezúttal egy egész erdő és lakóinak minden gondja-baja a nyakunkba zúdul, és a mi feladatunk az, hogy viszonylagos jólétet teremtsünk az összes élőlény számára. Nem kis feladat ez, ahhoz képest, hogy mindössze egyetlen mindenható, Mickey egér csonkolásából hátramaradt rajzfilmkéz áll ehhez rendelkezésünkre. Mindenekelőtt az irányítással kell megbarátkoznunk, ugyanis ez elég kacifántosra és idegesítőre sikerült. A nunchaku karja a kamera nézőpontjának forgatására és a térkép feletti vízszintes suhanásra egyidejűleg szolgál, a gombjai pedig a több esetben is elengedhetetlen közelítést valamint távolítást hozzák működésbe. A mozgásérzékelős kontroller segítségével pedig a képernyőn látható fehér kezet irányíthatjuk, amely, mint egy bárd magaslik fenyegetően az ártatlan kis erdei állatok fölé. Ez természetesen leírva jóval egyszerűbbnek tűnik, mint amilyen a valóságban. Bosszantó pillanatok okozója tud lenni az, hogy az apróbb állatoknak is kedvünk szerint ragadjuk meg a grabancát, s emellett még a másik kezünkkel a kamerанézetet is a megfelelő szögbe állítsuk, hogy ne ugrándozzanak vagy repüljenek ki gyorsan a képernyőről. Egész egyszerűen ez a rendszer nem erre való, nem elég pontos és precíz a gond nélküli irányításhoz.

Miután túltettük magunkat az irányítás és a látványvilág kisebb-nagyobb buktatóin, fejest ugorhatunk hőn szeretett pagonyunk első kisebb szeletébe, ahol eleinte csak néhány kisebb állat várja segítségünket. Feladatunk nem különbözik az eddigi Sims-játékok főbb céljaitól: a szereplők általános jólétét kell a rendelkezésére álló eszközök segítségével fenntartanunk illetve lehetőség szerint az egekbe emelnünk. A különbség itt csak annyi, hogy a főszereplők a mérsékelt övi állatok és a növények garmadája, s az



Oké, a Wii nem egy erőgép, na de ennél a kopár, lepusztult „erdőnél" azért sokkal többet is ki tudna gyűrni magából...









eszközöket kizárólag a Természet anya biztosítja számunkra. Fontos szerephez jut az állatok élelmezése: ezt az étel közelükbe juttatásával tehetjük meg, de mindent az alapoktól kell kezdenünk. A különféle növényeket simogatással (!) lehet magok elpottyantására ösztönöznünk, a magvakat pedig szintén dörzsöléssel serkenthetjük növekedésre. Ez biztosítja azt az utánpótlást, amely felel az állatok étvágyának kielégítéséért. Természetesen nem csak ennyi a feladatunk, hiszen simogatással, csiklandozással, és játékkal magunkhoz is kell szoktatnunk a teremtményeket, melynek hatására újabb és újabb példányok, valamint addig nem látott fajok csatlakoznak a csapathoz. A különböző állatoknak más-más igényeik vannak mind az élelemre, mind pedig a territóriumra vonatkozóan, ezért igyekeznünk kell egy olyan egyensúlyt fenntartani, amely minden példány is minden faj igényét maximálisan kielégíti. Bármilyen furcsa is, a növényeknek is vannak követeléseik irányunkba, s az ő kedvükbe is kell járnunk például azzal, hogy a közeli tavacskából öntözővizet biztosítunk a számukra, vagy éppen a nekik megfelelő talajba helyezzük át őket. Nem mindegy nekik ugyanis, hogy mocsaras, sivatagi, vagy éppen füves talajt tudunk biztosítani számukra a növekedéshez. Ha azonban minden klappol, és a kis szeletnyi erdőnk általános boldogságszintje elér egy bizonyos határt, akkor térképen egy eddig fel nem fedezett területet választhatunk ki, amelyek általában újabb fajokkal, s ezáltal újabb igények kielégítésével kecsegtetnek. Látható, hogy a játék a megcélzott korosztály képességeinek megfelelően nincsen túlbonyolítva, s az egyetlen nehézséget is inkább csak az irányítás megszokása jelentheti, mintsem kitalálni, hogy egy adott állatka éppen milyen foglalatosságra vágyik. Ezt a gyengébbek egyébként egy segítőrendszer használatával is bármikor kideríthetik.

HÁROMDIMENZIÓS NAGYANYÓ

A SimAnimalst a találóan Granny 3D névre keresztelt rendszer hajtja, s ennek köszönhetően valóban olyan öreges képet fest az egész játék, mint ahogy a neve is sugallja. Mintha évtizedeket utaztunk volna vissza az időben, olyan egyszerű és – mondjuk ki – igénytelen a játék megjelenítése, mind a modelleket mind azok animációját tekintve. A teljesség igénye nélkül: az állatok Jézus módjára sétálnak a vízen, vagy ha kedvük tartja, akár repülnek a levegőben (és kivételesen nem a madarakra gondolok, mert azok esetében még rendben is lenne ez a mutatvány). A mozgásuk nem csak tele van hibával, de szegényes is – mindössze pár olyan alapmozdulat erejéig terjed, mint a gyaloglás, futás vagy hempergés. Az etetést is sikerült mindenféle különösebb animáció vagy mozdulat nélkül megoldaniuk a készítőknek: ha az élelmet állatkánk közelébe helyezzük, akkor egész egyszerűen csak magába szippantja azt. Sajnos nem csak az állatokra igaz ez a sekélyesség, az erdei randalírozásra való terep is silánynak és egyszerűnek mondható, még akkor is, ha figyelembe vesszük a hardver adta szűkös lehetőségeket. Egész egyszerűen nem ezt a látványt vártam egy olyan játék kapcsán, amelynek a címében szerepel a „sim" szócska. Egy ilyen tálaláshoz hasonlóan egyszerű zenebona társul, melyben vidám ritmusok, madárcsicsergés és az adott állat fajtájától függően szuszogása, vinnyogása vagy éppen bőgése próbálja feldobni a hangulatot mérsékelt sikerrel.

MÁSVÉLEMÉNY

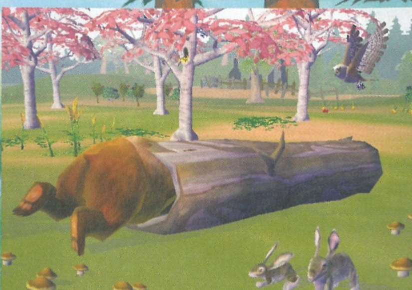
GRATH, A KERTÉSZ

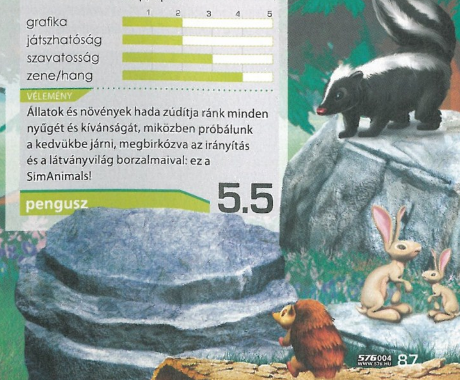
Nem véletlenül igyekeztem másnak kiosztani a tesztet: Viva Pinata-rajongóként (és Sims-elviselőként) én speciel sokat vártam a SimAnimalstól. Hazavittem, kipróbáltam, és pofonként értek az első élmények, tapasztalatok. Sajnos a SimAnimals igen csúnya, egészen meglepő, hogy az EA (akik azért eddig Wii-n otthonosan mozogtak) e téren csak erre volt képes. De ami még bántóbb, az a játék egyszerűsége...

A főszereplők ezúttal a népes növény- és állatvilág, azonban a megjelenítés és az irányítás hiányosságai miatt mindez kevés ahhoz, hogy elvigyen a hátán egy újabb Sims-epizódot. Mondom ezt még akkor is, ha egy olyan népszerű és forradalmi megoldásokkal felvértezett platformról van szó, mint a Nintendo Wii. Ezek után felmerül a kérdés: vajon nem költséghatékonyabb megoldás-e gyermekünket/kistestvérünket kivinni egy erdő közepére és otthagyni? Úgy legalább friss levegőn van, és a grafika is jobb... igaz, ha megharapja egy veszett görény, ott nem lehet állást tölteni. ■



■ **Micimackó-utánérzésnek remek, Viva Pinata-klónnak kicsit kevéske...**





576 értékelés

480p, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Állatok és növények hada zúdítja ránk minden nyűgét és kívánságát, miközben próbálunk a kedvükbe járni, megbirkózva az irányítás és a látványvilág borzalmaival: ez a SimAnimals!

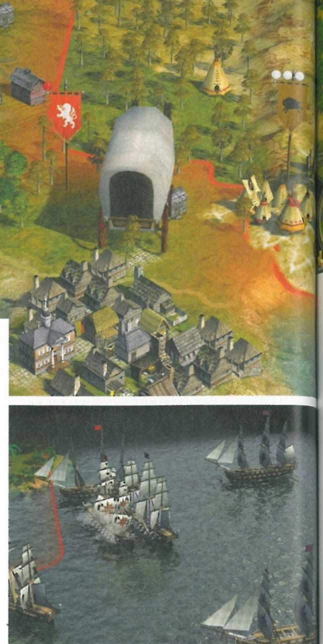
pengusz **5.5**





Civilization IV: Colonization

ALAPOZÓ Ahogy az jó sok éve is volt, megint egy módosított Civilizationről van szó, ahol a teljes emberi történelem helyett „csak" az Újvilág elfoglalását játszhatjuk végig.



adatlap
kiadó **2k**
fejlesztő **firaxis**
platform **pc**
megjelenés **2008. szept.**
multiplayer **2-6**

Van, aki nem tudja abbahagyni és van, akit rákényszerítenek – Sid Meier az előbbi kategóriát erősíti. A lassan negyed évszázada a videojátékok mögött álló kultszemélyiségek palettáját erősítő designer és az általa alapított Firaxis az ezredforduló óta megállíthatatlanul zakatol előre, újabb és újabb sorozatokat és IP-ket porolva le és áldozva fel a remake-készítés oltárán. A közepesen sikeres Pirates! és a minden konfigurációt a padlóra kényszerítő Railroads! után ezúttal egy igazi klasszikus kerül terítékre. Az 1994-es Colonization eredetileg egy kisebb Civilization modnak indult, végül egész estés és alaposan újraértelmezett epizód lett belőle – nincs ez másként most sem, a Civilization IV alapjaira építkező új Colonization nem csak a már bejáratott mozgatórugókat olajozza meg, de menet közben olyan módosításokat is eszközöl, melyek még a veterán rajongókat is meg fogják lepni.

AZ ÚJ VILÁG

A fő csapásiránytól való eltérés már az első másodpercekben nyilvánvaló, a Colonization önállóan futtatható, a CIV4-et semmilyen formában nem igénylő mellékszál, amely egyetlen lemezre préselve regéli el az amerikai kolonizáció rögös útját. Ráadásul mindent oldalt bevonva, a karakter- és nációválasztás itt komoly és lényeges tényező: az angolok, a spanyolok, a franciák, a hollandok által felvonultatott nyolc kormányzó az elérhető bónuszok terén tér el egymástól. Értelemszerűen a spanyolok a tengeri ütközetekben látják a jövőt, a hollandok az alacsony kereskedelmi árakkal hódíthatnak, míg az angolok a magasfokú emigrációval növelhetik a populációt. Amire hatalmas szükség lesz, a továbbra is körökre osztott metódus mentén haladó Colonization ugyanis mindent az istenadta nép nyakába varr.

Például az első telep létrehozását, az újvilágba való megérkezéskor triviális módon a teendők listájának élén a városalapítás áll. Na de hol? A legfontosabb kritérium az óceán közelsége, a Colonization játékmenetének közel hatvan százalékát az óvilággal való kereskedelem teszi ki, ehhez pedig nem meglepő módon víz és hajók kellenek. De a letelepedés pontos helye így sem mindegy: a felfedezésre váró Amerikában barbárok ugyan nincsenek, temérdek őslakos viszont igen, akik a saját területüket védve nem mindig örülnek annak, ha a fehérbőrűek csak úgy önkényesen terepet foglalnak. Ez kezdetben nem jelent akkora problémát, később viszont csak súlyos aranyérmék, vagy nyers erő árán folytatható az agresszív terjeszkedés.

Az pedig elengedhetetlenül fontos: ugyan a korábbi Civilization-epizódok is a városépítéssel koordinálták a fejlődést, de a Colonization teljes egésze ezen nyugszik. A mikromenedzsment fogalmát újraértelmező játék minden egyes települést kulcsfontosságú ipari központként kezel – az egyes kolóniák az aktuális munkaerő létszámát, elhelyezkedését és a közelben található terepviszonyokat figyelembe véve termelnek nyersanyagot. Elsősorban a folyamatos növekedéshez szükséges fát, ételt és ércet, de a létfontosságú kereskedelem beindítása érdekében megjelennek a dohányültetvények, a cukornád-telepek vagy épp a gyapottermesztés – ám ezek feldolgozása már egy más kérdés. A Colonization minden egységet munkaerőnként kezel, vagyis akár egy katona is kiküldhető a búzamezőkre. Az viszont egyáltalán nem mindegy, hogy milyen hatékonysággal teszik ezt, a Colonization megkülönböztet egyszerű munkást és szakértőt. Értelemszerűen a szakértő végzi a legjobban a dolgát a saját területén. Lehetőségből akad bőven, a kolóniák mindegyike képes tudást előállítani, ruhát készíteni vagy épp forradalmi kedvet hozni.

IN OMNIA PARATUS

Márpedig egyáltalán nem mindegy, hogy melyik város pontosan mit is csinál – több pénzt szeretnél? Állj át a késztermékek gyártására, állíts elő annyi kabátot és fegyvert, amennyit csak tudsz és add el őket Európában akkor, amikor épp felmennek az árak. Több bevándorlót szeretnél? Gondoskodj a vallás terjesztéséről és máris megnő az Amerikába vágyó ingyen munkaerő létszáma. Menet közben azért ne feledkezz meg a katonai védelemről sem, hiszen mind az őslakosok, mind a rivális gyarmatosító népek is komoly veszélyt jelentenek. A dolgot csak tovább bonyolítja, hogy a tenger menti terjeszkedés egy idő után értelmét veszti, hiszen sok nyersanyag csak mélyen a szárazföldön belül érhető el – onnan viszont nehézkes hajóra pakolni az elkészült termékeket. A megoldást a

■ **A méretarányokat leszámítva a látvány sokat javult az alap Civilization 4 óta**







A régi Colonization kedvelői szinte minden régi egységet, menüt, lehetőséget megtalálnak az új részben is



teherszállító vagonok bevetése és az utak kiépítése jelentené, ha nem lenne annyira macerás automatizálni az import/export mértékét és fajtáját. Ráadásul több vagon esetén már igencsak nehéz lesz tartani a lépést a szükségletekkel. Főleg a fejlődési lehetőségeket látva: a Colonization elveti az egységgyártás intézményét, az alapvető járműveken túl más gyalogos szereplő nem csábítható a porondra.

A munkaerő növelése csak és kizárólag emigránsokkal lehetséges – vagy a vallás által ingyen odacsábítottakkal, vagy az indián falukba telepített missziókkal. Hozzáértő szakértőket mégis többnyire komoly pénzmennyiségért lesz mindenki köteles az újvilágba szállítani. Az pedig drága mulatság, különösképp az anyaországot vezető uralkodó igényeinek kielégítésével: a pökhendi király(nő) alkalmanként nem csak anyagi hozzájárulást kér egy-egy semmiségért, de a kereskedésre bocsátott áruk után még adót is szed, melynek mértéke folyamatosan növekszik, ahogy az újvilág lakosainak haragja is. Az eredmény egyértelmű: függetlenségi háború, a Colonization fináléja.

A FÜGGETLENSÉGI NYILATKOZAT

A finálé, melynek kirobbanása után garantált a vérizzadás. Ugyan a külpolitikai szakértő folyamatos tájékoztatást ad mind a saját, mind az anyaország seregének összetételéről és létszámáról, de a forradalmi hangulat forráspontjának elérésével kirobbantható függetlenségi háború indulásakor kristályosodik ki igazán a szituáció. A király hadereje szinte mindig felülmúlja az épp ésszel és megfelelő menedzsmenttel elérhető szintet, vagyis a túlerő alapvető helyzet.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS GYARMATOSÍT

Nekem a Civilizaition mindig is jobban bejött, mint a Colonization, és ez most sem változott meg. Azonban akinek a Civ 3 és a Civ 4 egyszerűsítési folyamata nem tetszett, az itt megtalálja a számításait, mert az új Colonization az ősi időket idézően összetett és komplex lett – itt bele fog telni pár meccsbe, mire egyáltalán esélyed lesz győzni. Ez mondjuk nem feltétlenül rossz dolog, de azért nem árt óvatosan közeledni!

Magyarán szólva akár az utolsó percekben is bukható a küzdelem, ami komolyan frusztráló annak fényében, hogy a Colonization egy-egy játéka még a legalacsonyabb nehézségi fokon és a leggyorsabban folyó időkeret mellett is alsóhangon három-négy órát emészt fel. Az pedig hab a tortán, hogy a minimálisra szorított okítómód miatt az első tucatnyi próbálkozás hamvába holt vállalkozásnál nem több – kitapasztalni a gazdaság működését, rájönni a dolgok mikéntjére hosszú és idegölő folyamat, melyet áthidalni vagy megoldani a Colonization képtelen. Különösen multiplayer módokban: a CIV 4 ugyan remekül teljesít az online csatatéren, de a Colonization városközpontúsága, a maximális mikromenedzsmentje és a lassú játékmenete okán gyakorlatilag alkalmatlan arra, hogy ténylegesen jó helyzeteket alakítson ki. Colonization rajongók és elvakult stratégák maximálisan megtalálhatják a számításukat, de az újvilág kolonizációja túlságosan összetett, bonyolult és nehéz ahhoz, hogy szélesebb körben hódítson. ■



576 értékelés

p4 1.2 ghz, 512 mb ram, 128 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Sid Meier's Colonization hihetetlen mélységű, de túlságosan nagy odafigyelést és elszántságot igénylő rétegjáték, amely pazar hangulata ellenére csak egy szűk réteget tud megnyerni magának. Őket viszont tökéletesen!

W **7.5**



Tale of Despereaux

ALAPOZÓ Ha a mozikban feltűnik valami szőrös kis állat, akkor nagyobb összegben is lehet rá fogadni, hogy előbb-utóbb egy játékban is viszont fogjuk látni. Mint most Cincin lovagot...

adatlap
kiadó **atari**
fejlesztő **brash**
platform **pc, ps2, wii**
megjelenés **dec. 20.**
multiplayer **nincs**



Már egy ideje (egészen pontosan karácsony óta) mozikba került a Kate DiCamillo könyvéből készült animációs film, a Cincin lovag, amely amúgy egészen aranyosra sikeredett a Universal hozzáértő kezei közt (és ez ritkaságszámba megy manapság, amikor még a Disney is csak magát ismétli), azonban a filmszínházas bemutató mellett az utána érdeklődők még egy videojátékos adaptációra is felkészülhettek – már amennyiben érdekelte őket a nagyfülű kisegér virtuális kalandozása. Ám a nagy gazdasági válság közepette úgy tűnt, mindebből mégsem lesz semmi, hiszen a Brash csődje sejtette, hogy a programra innentől keresztet lehet vetni, de végül az Atari mentette meg a címet a kukába kerüléstől – érdekes módon a 360-as és PS3-as verzió lekerült a menüről –, hogy végül a PS2-es, a Wii és PC platformokra jelenjen meg a cucc (a cikk illusztrációjaként használt képek az utóbbiból származnak). Megérte az igyekezet?

Szokványos minőségű átirat egy animációs film hősével a főszerepben – nincs új a nap alatt...

MAJDNEM MINT A MOZIBAN

Cincin a játékban is aranyos kisegér, ezúttal is nagy a füle, selymesnek tűnik a bundája, és nem ismeri a félelmet, avagy ő a kisgyermekek, a leányok, és az állatszeretők nagy szerelme. Mindezek mellett megmaradt a sztori nagy része is, bár mintha a történet némileg kurtább lenne, emiatt pediglen egyben sekélyesebb is. Szóval, lovagunkkal átesünk a kezdeti bemelegítő küldetésen, ami egyben kiképzés is, majd könyvek, tálak, asztalok és képkeretek rengetegében haladunk előre a jól megszokott (és unalomig ismételt) platformos panelek elsütögetése mellett. Ugrálunk, kapaszkodunk, csúszunk, futunk és kapaszkodunk, egérfogót alkalmazva lőjük ki magunkat, kicsit lebegünk, vagy éppen kerülgetjük az elő-előszökkenő szikrákat – közben meg annyi sajtot gyűjtünk be, amennyit csak elbír Cincin kisegér bele, bár azt hozzá kell tenni, hogy az ott lévő férőhely az átlagosnál jóval nagyobb, elvégre a felzabált, több hűtőszekrénynyi tejterméktől már minden jobb érzésű rágcsáló feldobná a talpát. Ami a gombnyomkodásos akciót illeti, a leírt megmozdulások mellett tudunk még tárgyakat tologatni (például polcról lefelé, hogy ezzel is a házinéni agyára menjünk), fogpiszkálószerű fegyverrel hadonászni(van kisebb és nagyobb ütés, valamint ezeket váltogathatjuk is a harcok alatt), valamint lopakodni. Utóbbira pedig szükségünk is lesz, mivel a kezdeti bogarak, rovarok, majd a később előkerülő hatalmas pókok, nálunk nagyobb patkányok, és a főszereplőnkhöz képest szörnyszerű macskák mellett időnként emberekkel is összeakadunk, akik ha észrevesznek minket főzőcskézés vagy pakolgatás közben, akár egy mozdulattal elintézhetik hősünket. Ilyenkor csak szépen és finoman odébb lépkedünk, hogy ne keltsünk zajt, szóval nem kell MGS-jellegű akciókra gondolni, és riasztás sem lesz, amennyiben az ebédet készítő kukta szemszögébe kerülünk.

Természetesen ezek mellett sem egy vérengzős, gyilkos darab a Despereaux, elvégre leginkább gyerekeknek készült, ami meg is látszik rajta. Az ellenfelek gyakorlatilag nulla megerőltetés mellett elintézhetők, a feladatok érthetőek és egyszerűek, életerőnket rendszeresen tölthetjük, ha szükségünk lenne rá – ám nem nagyon lesz, mert

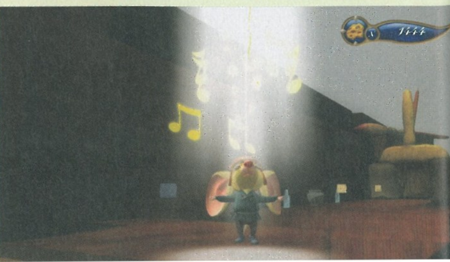
A DS-verzió

A DS-változat elkészítését a Fizz Factor vállalta magára, amely meglehetősen üdvözölendő tény, hiszen ezúttal az a ritka esemény következett be, hogy a handheld kistesó jóval minőségibbre



sikeredett nagytestvéreinél. A játék kinézete több mint megfelelő, avagy Cincint a kettő és fél dimenzióban irányíthatjuk három-négy órában, amely alatt az átlag platformerekhez hasonlatosan ezúttal is futhatunk, ugrálhatunk, ám mindezt tehetjük ezúttal jóval barátságosabb és frissebb köntösben, mint a kiértékelt verzióknál.

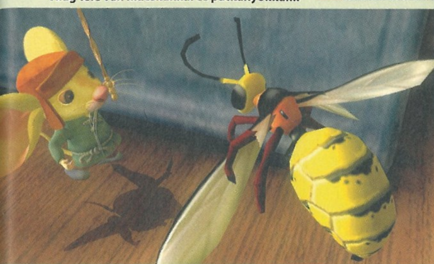








■ Az egerek élete nem csak játék és mese, a világ tele van macskákkal és patkányokkal...



■ Sajnos a PS2-es verzió közel sem néz így ki – ez a PC-s változat teljes pompájában...

míg a darazsak és pókok szinte maguktól ajánlkoznak fel a likvidálásra, addig egy-egy mélységbe zuhanás, vagy egyéb, a normális keretek között halálos sérülés mindenféle negatív következmény nélkül történik meg – egerünk pedig felkel, megporolja magát, és gyűjtögeti tovább a sajtszeleteket.

PÁLPUSZTAI

Már ezen információk tükrében is elgondolkozhatunk azon, hogy valami bizony bűzlik a virtuális sajtföldön, ám a videojáték komolyabb ismeretében ezt teljes bizonyossággal is kijelenthetjük. Még csak nem is a klisékkel van a baj, vagy azzal, hogy különösképpen a Despereaux semmiben nem emelkedik ki az átlagból, hiszen ezek mellett egy párórás mókára megfelelne a kisdedeknek. A The Tale azonban amellett, hogy semmiben sem eredeti, és még csak nem is látványos (a szereplők még kinéznek valahogy, ám a környezet meglehetősen élettelen, és ennek köszönhetően siralmas), tele van bugokkal is.

Cincin irányítását sikerült úgy belőni, hogy sokszor, még ha szeretnénk, akkor sem sikerül az elkönyvelt cél felé eljuttatni. Megmakacsolja magát, ellenáll, sőt mi több, még másmerre is halad, csakazértis. Jobb esetben ilyenkor elmormogunk valami kedves, szívhez szóló fohászt, majd visszafordítjuk az eredeti irányba, rosszabb esetben még azt is elnézhetjük, ahogy lovagunk a semmibe hullik, majd indulhatunk újra küldetésünkre. Ilyen pedig gyakran előfordulhat egy olyan játékban, amelyben a karakter a semmibe kapaszkodik, és ott húzza fel magát, vagy éppen a szilárd, fizikai létében pompázó tárgyakra felkapaszkodni nem képesen megdermed, belefagy a környezetébe, ahonnan már csak egy reboot szabadíthatja ki. Ha pedig újraindítás, akkor megemlíthető még az időnként előforduló kifagyás is, amelyet a program fehér képernyővel, vagy viccesebb esetben meglehetősen furán lekommunikálva, egy fekete képernyőn fehér szöveggel ad a tudtunkra.

A The Tale of Despereaux tehát nem lesz sikerjáték, és nem az a program, amelynél az ember önkívületi állapotban írja a cikkbe, hogy „igen, ez a csúcs, szaladjatok megvenni". Gyermekeknek jó szórakozás lehet, amennyiben éppen nincs kéznél egy jobb platformer, ám felhasználhatósága ezen kívül nem sok van. A hangok jók, a zenével sincs nagy gond, és megfelelő hangulatban elkaphat a játékélmény, illetve a gyűjtögetési és kardozgatási mánia (hűha, még kombók is vannak – persze semmi komoly, pár gomb többszöri lenyomása), de csak és kizárólag ennyi, meg maximum az a plusz, hogy mindennek a Cincin lovag az alapja, már ha tetszett az animációs film.

Ezzel együtt pedig úgy gondolom, hogy ezért kár volt a nagy igyekezet, bár nem féltem az Atarit, elvégre köztudottan nagy pénz van a filmes adaptációkban, viszont nem elhanyagolható a tény, hogy ha nem csak szimplán a címekből akarnának megélni a kiadók, akkor mi, játékosok is bizakodóbbak és elégedettebbek lennénk, ráadásul egy-egy feldolgozás nem csak fogyna, de akár a toplistákra is kerülhetne. A bugos Despereaux természetesen nem tartozik az utóbbi kategóriába. ■

MÁSVÉLEMÉNY

PENGUSZ IS EGERÉSZIK

A filmmel nem volt gondom, így úgy gondoltam, hogy a játék is az „egynek elmegy" kategóriába lesz sorolható. Sajnos azonban Mario és Jak, Ratchet és Amaterasu kalandjai után ez nem tartozik ide. Persze, nem fair összehasonlítgatni e játékokat, de a tény az tény: ez bődületesen könnyű, tényleg a legkisebbek igényei szerint megformált kaland lehet. Ha csak icipicit nehezebb, trükkösebb lenne...

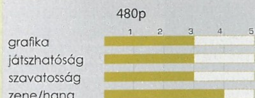


■ Hősünk bájosságára szemernyi panasz sem lehet. Igaz, az egyediségre azért rágyúrhatott volna, mert kalandjai sok újat nem hoznak...



576 értékelés

480p



VÉLEMÉNY

Azt hihetnénk, hogy a fejlesztők tanultak a korábbi hibákból, és már tudják, hogyan nem szabad filmes adaptációt elkészíteni, ám sejtéseinkre Cincin lovag rácáfolt. Bugos, klisés, közhelyekkel teli.

böjtös gábor **4.5**





Star Ocean second evolution

ALAPOZÓ A régóta várt PSP-s RPG-hullám második része, a sci-fi körítésű Star Ocean második részének újragondolt, kissé leporolt remake-je

adatlap

kiadó **square-enix**
fejlesztő **tose**
platform **psp**
megjelenés **febr. 13.**
multiplayer **nincs**

Nem is olyan régen, a megújult KByte első számában mutattam be nektek az első Star Ocean újragondolását, és most, pár hónappal később ismét engem ért a megtiszteltetés, hogy a folytatást is bemutassam nektek. Igen, csupán pár hónap választotta el a két PSP-s rész megjelenését, sőt, a folytatás, az X360-as negyedik rész megjelenése is a küszöbön van. Szóval Star Ocean-rajongó testvéreim: eljött a mi időnk!

Végre szaporodnak a szerepjátékok PSP-n is, és a Second Evolution az eddigi legjobbak között van!

A Second Evolution a PS1-re angolul '99-ben megjelent Secont Story felújítása, de ahogy az eltérő alcím is jelzi, bőven voltak változások – főleg a tekintetben, hogy a játékot (leginkább a harcrendszert) az első rész PSP-s változatának mintájára faragták át.

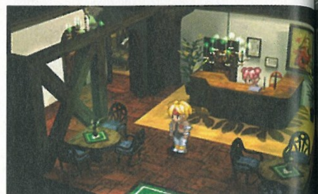
A kaland 30 évvel az első rész után játszódik, és első főbb érdekessége, hogy rögtön két főszereplője is van. Egyszer itt van Claude Kenny (az első részben megismert Ronyx Kenny fia), másodsorban itt van Rena, az Expel nevű bolygó lakója. Az Expel bolygó még az emberek számára felfedezetlen terület, legjobban, az első epizódban megismert, középkori szinten ragadt, kicsit primitív planétára, a Roakra emlékeztet. Az itt élők mind békésen éldegéltek itt, addig, amíg egy napon egy hatalmas meteor be nem csapódott a bolygóba. A helybéliek által csak Sorcery Globe-nak nevezett meteordarab nem csak a planétán ejtett sebet, hanem számos természeti katasztrófát és jó japán szokás szerint szörnyek hadát hozta magával. Itt válik ketté a játék története: választásunktól függően Rena, vagy ifjabb Kenny történetét követhetjük nyomon. Természetesen ettől függően sok minden másként fog alakulni a történetben, így ahhoz, hogy teljes mértékben kiismerjük a sztorit, mindkét szereplővel végig kell izgulnunk a játékot. Első körben én Claude történetét javallom, mivel sokkal könnyebb és talán valamivel izgalmasabb, fordulatosabb is.



■ A harcok fürgébbek és látványosabbak, mint az eredeti verzióban

A játék egyébként külsőségét és játékmenetét tekintve, teljes mértékben megegyezik az első részben látottakkal – olyannyira, hogy még a remek szinkronszínészek hangjai is ismerősök lesznek (ezt speciel nem negatívumként hoztam fel). A PS1-ről átrángatott játék még így, tizensok év után is mesésen mutat a PSP kijelzőjén, és hadd ismételjem magam: szinte lemászik a képernyőről. Meseszép – természetesen annak, aki vevő a kétdimenziós grafikára, rajzolt képekre. Újdonságot jelentenek az új anime-stílusú videóbetétek, amik az első remake mintájára most is igen pofásan festenek.

A sorozatra jellemző momentumok természetesen megmaradtak. Továbbra is itt van a játék picit melankolikus, néhol depressziós hangulata. Szintén visszaköszön a tradicionális lovagkori környezet mixelése a modern sci-fi világgal. És nem utolsó sorban a sorozatra jellemző, csak szuperlatívuszokkal jellemezhető mennyiségű tartalommal ismerkedhetünk meg ismét. PS1-en a játék lemezen terpeszkedett el, a kicsiny UMD-korong is tele van tömve anyaggal. Megannyi melléktörténet és csak esetlegesen megismerhető esemény gazdagítja a mesét. Mint említettem, ahhoz, hogy teljesen kiismerd a játékot, minimum kétszer végig kell menni rajta – de még ez sem garantálja, hogy minden titkot megtalálsz, minden tárgyat felmarkolsz.



■ A grafika stílusa az előző remake-et idézi, a történet viszont sokkal jobb lett



És akkor jöjjön az atombomba: összesen 86 (!) megnyerése van a játéknak! Szóval PSP-tulajok, sutba vágni mindent, mert itt bizony nem kevés szabadidőre lesz szükség. A harcrendszer továbbra is a megszokott valós idejű csatározás, a boltokban fejleszthető skill képességekkel. De megemlíthetjük még az olyan extra elfoglaltságokat is, mint a különböző tárgyak, fegyverek készítése, a zenélés vagy épp a főzéstudomány gyakorlása. Szóval minden téren erős a játék, igazi vérbeli hardcore szerepjáték. Igaz, a nehézségén a mai trendekhez illeszkedve kicsit visszább fogták, de még így is kínál elég kihívást. Összességében tehát meg voltam elégedve az anyaggal, bár egy picit kevesebbet érdemel, mint a teljes értékű remake, a First Departure. Ez is jó, ez is szórakoztató, de közel sem volt benne annyi plusz munka, mint abban! ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Beleőszülsz, mire a 86 befejezést megnézed, de az biztos, hogy közben tartalmas szórakozásban lesz részed. Ha ismerted-szeretted az eredetit, ha SO2-szűz vagy, a PSP-s felújítás mindenképpen erősen ajánlott!

kenny **8.5**

MOON

ALAPOZÓ Technikailag szinte hihetetlen FPS, amelyben egy, a Holdon kialakult vészhelyzetbe avatkozhatunk be, természetesen a hős idegenpusztító ember képében.



adatlap
kiadó **mastiff**
fejlesztő **renegade kid**
platform **ds**
megjelenés **jan. 13.**
multiplayer **nincs**

Az űrben mindig találni valamit: a tizenhárom évvel ezelőtt a The Dig hősei távoli bolygókat felfedezve egy komplett idegen civilizáció nyomaira bukkantak, a Moon asztronautái viszont kicsit közelebb keresgélnek – a Holdon. A Föld körül keringő kőtömb csupán látszólag élettelen, a felszín alatt folyosók és termek komplett hálózata leledzik. Mit tesz ilyenkor a szabvány főhős? Természetesen megindul az ismeretlenbe, dacolva a veszélyekkel, a rádiócsenddel, a villámgyorsan elhalálozott kollégák rothadó testével és persze az agresszív űrlényekkel. Merthogy az űrlényekben mindig túlteng a tesztoszteron; még akkor is, ha esetleg robotizáltak.

ZÉRÓ-G

A Moonban pontosan ez történik: a békés kutatómissziónak induló felfedezés villámgyorsan háborús helyzetté avanzsál, minimális kommunikációval. Kane parancsnoknak társa nem lesz, de a bázissal való folyamatos trécselés során mindig tudjuk, hogy mi zajlik a közelünkben. Habár filózni, az elhangzottakat elemezni nagyon nem kell, a Moon nem bonyolult logikai játék, hanem színtiszta FPS. Ott is az agyatlan fajtából... A remekül festő, de gyatrán működő Dementium után forradalmat várni a Moontól talán nem is lehetett, a fejlesztők pedig nem is lengetnek zászlót az újítások jelszavával. A Metroid Prime Hunters nyomdokain haladva kínál elfogadható minőségű lövöldözést, erőteljes retró fűszerezéssel: hogyan nyílnak az ajtók és hogyan tűnnek el az útakadályok a klasszikus videojáték szabályok szerint? Természetesen kulcsokkal, lehetőleg sokkal, különböző fajtájúakkal és eltérő színűekkel. A Hold fejlett civilizációja nem egy trükkös népség, és biztos, hogy hatalmas rajongás fűzi őket az egyszerű folyosókhoz és a lezárt szekciókhoz, merthogy ezekből a Moonban akad bőven, a puskaforgatáson túl a játékidő jelentős részét a kódkártyák és egyebek csöppet sem izgalmas keresgélése teszi ki, időnként bedobva egy-egy járműves részt. Száguldani a minimális gravitáció mellett sem fogunk, a Moon jármű címén egy apró távirányítású robotot prezentál, amely szűk járatokban képes haladni. Kapcsolókhoz: a Moon mintha egyenesen 1994-ből érkezett volna az épp felcseperedő zsáner megtépázott nagyköveteként.

A Moon egészen fantasztikusan néz ki; de a látvány még nem minden – élvezetes tartalom is kellene!

Ami sajnos egyáltalán nem dicséret, a Moon ugyanis unalmas. Igen, apró cafatokra robbantani idegen robotokat élvezetes, de ilyen tálalásban maximum csak tíz percig: a vagy hat órás ólomlövő fieszta alatt ellenféltípusból jó ha fél tucat a célkeresztünkbe akad, a puskacső elé legtöbbször ugyanazon lebegő droidok kerülnek, akikkel már a történet elején megismerkedett a játékos. A repetíció a pályadesignra is igaz, a Moon végeláthatatlan folyosók és labirintusok rengetegébe álmodja az akciót. Azt viszont legalább szépen teszi, a DS képességeihez mérten a Moon igazi technikai bravúr, a nagyon magas és fix képfrissítés mellé remek fény- és színkezelés társul, igaz, a gyatra művészeti design miatt a helyszínekben különösebben gyönyörködni nem lehet. Ráadásul a zenei oldal otromba lett, a német szintipop műremekeit idéző aláfestés legalább annyira idegölő, mint a monoton kulcskeresés vagy maga a Hold: a Moon élettelen, sivár és szürke kráter. Legközelebb tessenek beugorni valami vastagabb színskáláért. ■



A vidék méltó az égitesthez: kopár, unalmas és monoton





Grafika terén a fejlesztők mindent kihoztak a DS-ből, ezt vitatni nem lehet



576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY
A Moon a retro korszakot idéző idejétmúlt FPS, melynek szépsége nem képes elrejteni a belsejében rejlő monoton sivárságot és ürességet. Hiába szép, túlságosan unalmas ahhoz, hogy komolyabb figyelmet érdemeljen.

w **5.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Ben 10 Alien Force

KIADÓ D3 FEJLESZTŐ 1ST PLAYABLE PLATFORM DS

Ifjú kalandorból tizenéves hős: a Pindúr Pandúrok mellett a legnagyobb rajzfilmcsatornát eltartó sorozat ismét játékadaptációt kapott. A Ben 10 Alien Force klasszikus oldalra scrollozós pofozkodást kínál csupán alig egy évvel a Protector of Earth után, sajnos messze nem olyan minőségben. Ugyan az Alien Force hozza a stílus alapvető követelményeit – a pályavégi bossharcokat, a temérdek ellenfelet, a többfajta képességeket és az útakadályokat – de mindezt olyan monotonitás és önismétlés mellett, ami miatt tíz perces adagoknál nagyobb dózisokban az Alien Force élvezhetetlen. Minimális hangsúlyt fektet Ben alakváltó képességére, a lehető legkevesebb feladvánnyal törve meg az agyatlan pofozkodást. Ráadásul grafikailag is jelentősen elmarad a mezőnytől, a legnagyobb jóindulattal is csak alsóhangon nyalogatva a DS képességeit. ■



W **4.0**

Amazing Adventure

KIADÓ POPCAP FEJLESZTŐ BLACK LANTERN PLATFORM DS

Egyszerű flashjátékokból épített birodalom: a PopCap nagy utat járt be, a Peggle-vel végleg a siker útjára tévedő fejlesztő, mára kiadó most konzolon próbálkozik. Az Amazing Adventures remekül beleillik a PopCap portfólióba, hisz továbbra is a casual réteget szólítja meg – azokat, akik könnyen emészthető és kellőképpen egyszerű, ám igényes szórakozásra vágynak. Az Amazing Adventures ilyen, a maja kincskereső köntösbe bújtatott történet valójában minijátékok sorát rejti, a misztikum felfedezése elsősorban „találd meg a képen a felsorolt tárgyakat" alapelv mentén folyik, melyek sikeres teljesítése után jönnek az olyan járulékos jóságok, mint egy mahjong-klón, a puzzle összerakás vagy épp a képpárosítás. Mindezt nem közönségdíjas köritésre gyúrva, hanem a használhatóság és a stílusosság jegyében – az AA tökéletes választás barátnőnek vagy kezdőknek. ■

W **7.0**

Simanimals

KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ SIMS STUDIO PLATFORM DS

Virtuális babaházból masszív és menthetetlenül sikeres franchise: a Sim-játékok sokaságának sorát folytató SimAnimals ezúttal az állatgondozást, az istenszimulátort és a Simsezést hozza egy tető alá. A nagygépes verziót maximálisan hűen követő DS-átirat gyakorlatilag ugyanazt kínálja, a meg nem nevezett misztikus mindenhatóként a feladatod egy komplett erdő benépesítése a környezethez illő állatokkal. Édesgess magadhoz mókusokat, medvéket, pandákat és 30 más állatot a nekik tetsző étellel, gondozd a növényeket, változtasd a terepet a kedved szerint. Három éves kor felett talán már nem annyira izgalmas, de a SimAnimals az állatrajongóknak elfogadható és ideig-óráig szórakoztató leckét kínál az állatvilág mindennapjaiból kétdimenziós köritéssel, színekben és látnivalóban bővelkedő erdőt varázsolva a DS két képernyőjére. ■



W **6.0**



Elebits

THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO

KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI
MEGJELENÉS JAN. 06. PLATFORM DS



Néha nem esik rosszul egy kis tapicskolás a langyos középszerűségben. A Konami két éves Wii-játéka a maga idejében kellemes anyagnak számított: kóstolót kínált a wiimote képességeiből, és az újdonság varázsának elmúltával sem hagyott keserű szájízt maga után.

A folytatás szintén Nintendo-platformon landolt, de immár hordozható formában. A váltás nem is feltétlenül probléma: a játék így – nagy vonalakban – a zeldás Phantom Hourglass-t idézi, ami kétségkívül kiemelkedő alkotás volt. Igaz, a grafika egy generációval lemaradt a kanyarban: a látványvilág egy közepes GBA-játékra (vagy a maga korában gyönyörűnek számító SNES-es Secret of Manára) hajaz. A mesekönyv-szerű illusztrációk remekül festenek, a játéktér azonban fakóbb, sivárabb – összességében kiábrándítóan hat. Fórumos visszajelzéseket olvasgatva sokaknak elrabolta a szívét ez a fajta képalkotás – fejet hajtok hát, és tárcsázom a mohácsi Vakok Intézetét.

Teendőink az alapjáték során kimerülnek az interaktív objektumok (kövek, fák, bokrok) piszkálásában. Az ilyenkor kipattanó kis lényekre villámgyorsan rápöckölve kijelöljük őket, hogy aztán a minket árnyékként követő nagyobb lényre



(Omega Elebitre) kattintva az begyűjthesse őket. Minél több lényt jelölünk ki egyszerre, annál nagyobb szorzóval díjazza a kombókat. Erre szükség is lesz: az így elfogott állatkákat energiára válthatjuk, egyszerre többet elcsípve pedig hatványozódik a begyűjtött feszültség, amire az akadályok elhárításakor lesz szükség. Ezek lehetnek az utat eltorlaszoló sövénykerítések, zárt ajtók, liftek, vagy aktiválható platformok a folyó túlpartján. Az útkeresésbe minimális színt visz a soványka, az NPC-kkel folytatott interakció, de rendesen tarkítja azt a főellenfelek változatossága. A csatasorba állítható kis lényeink mindegyike különböző képességekkel rendelkezik (elektromosság, tűzokádás), amelyeket a főellenségekkel folytatott harc során tudunk kamatoztatni, nem ritkán folyamatosan váltogatva az Omega Elebitek között. És így tovább, a végtelenségig: az egyre nagyobb volumenű vadászatba és az egyre bonyolódó pályatervezés miatti átkozodásba a soványka karakterfejlesztési lehetőség csempész némi változatosságot, bár kiforratlansága miatt nem túl sok sikerrel.

Felülnézetes, sajátos keveréke ez a Pokémon- és Zelda-játékoknak, de a karakteresség és a kiforrottság hiányzik belőle. Mégsem lehet rá haragudni: a feladatok tisztességesen megdolgoztatják a szürkeállományt, a szolid, 10 órás játékidő igény szerint némi multiplayer-viaskodással is megtoldható, összességében pedig pont olyan könnyed, egyszeri szórakozást biztosít, mint az elődje. Kellemes időtöltés, nem több – de nem is akar több lenni. Talán pont ettől működik. ■

értékelés tyler

Zelda Light, kevéske természetazonos aromával. Bár nem lesz belőle a bárszekrény dísze, de szomjoltónak megteszi. **6.0**







KIADÓ **IGNITION** FEJLESZTŐ **SNK PLAYMORE** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **FEBR 27.**

Maga a név erősen kontroverz. A „Metal Slug", mint márkanév, a mászkálós-lövöldözős játékok esszenciáját jelzi. Második világháborús környezet fantázia-beöntéssel, kézzel rajzolt hátterek, humoros animációk, pazar fegyverarzenál, gigantikus – pixeles, de ízléses – sprite-ok, hígítatlan, pergő akcióba keverve.

A „7", mint sorszám, éppúgy lehet a hasznos konzervativizmus véres kardja, mint a fantáziátlanság tetőzése. Az első trailerek az „A" verzióval csábították: az abban látható snittek óriási főellenségekkel, dinamikus akcióval, elbájoló képi világgal kecsegtettek, elhitetve a kedves érdeklődővel, hogy a széria jó helyen lesz ezen a platformon.

Az új Metal Slug nem játéktermi átirat, de ortodox módon igyekszik ragaszkodni a hagyományokhoz. A kijelző csak hallomásból tűnik alkalmasnak a feladathoz: a DS 256x192-es felbontása nem sokban marad el a NeoGeo 320x224-étől, de a kis méret és az elveszett képpontok, valamint a renderelt (!) hátterek együttese élettelen, elmosódott látvánnyal ábrándít ki. A memória-korlátok miatt a pályákat szegmensekre bontották – egy-egy szakaszt teljesítve két másodperces töltés után kapjuk is a következőt. De a játék még így is lassú, mint a tetű – a Gunstar Super Heroes-hoz képest ez szinte point & click kalandjáték. Nem a főellenfeleknél szaggat, általában véve modoros, vánszorgós.

Nem zsebben hordható játékterem, na és? Hiszen megvan benne minden, amit korábban szerettünk: a fegyverek jól használhatók, a játék világa nem sokat változott, egy sorozatnak pedig megvan az a hátránya, hogy hozott anyagból gazdálkodik.

Nem, ez nem zseb-játékterem. Ez csak egy kivonat – az ismertetőjegyek, a szereplők és a környezet keverékéből sajtolt vegyesfelvágott. Absnicli a libamáj gerbeaud helyett. A bossok jól mutatnak, de s feltűnésükkor a játék még jobban behúzza a kézifé-ket, és a kialakításuk is tökön rúgja a játszhatóságot. A hét pálya mind felejthető, a multiplayer hiánya sokáig fájó pofon. Az ördög a részletekben rejlik; most égeti oda a Nagy Katlanban mindazt, amitől a Metal Slug 7 *igazán* jó lehetne… ■

értékelés
tyler

Unalomûző pufogtatásra pont jó lesz a tömegközlekedési járműveken – szomorú, hervasztó férfiklimax virradt a run 'n' gun egykori vadkanjára.

6.0

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Big Bang Mini

SOUTHPEAK • ARKEDO • DS

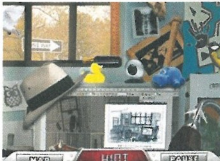


Abszolút hardcore játékosoknak szóló stílus a végletekig csupaszítva: a lövedékek tengerével nem boldoguló, de lövöldözésre vágyókat szólítja meg a Big Bang Mini. Az Arkedo erősen felhígított shoot'em upja kétperces dózisokban kínálja a lövöldözést, tűzijátékokkal és amorf, a bolygót körbejáró pályákhoz igazított szörnyek bevezetésével. A teljeskörű multiplayer móddal megtámogatott 100 pálya mindegyike gyakorlatilag ugyanazt adja és követeli meg – terelgesd a cerkával a figurád úgy, hogy az ne fusson bele egyetlen, a felső képernyőről érkező lövedékbe sem, viszont vegyen fel minden extrát. A Big Bang Mini stilizált de mégis látványos formában kínálja ezt, közepesre csavart nehézségi fokkal vezetve be minden kezdőt a stílus gyönyörébe. ■

w **7.0**

Mystery PI

POPCAP • BLACK LANTERN • DS

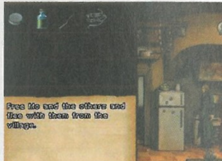


Az Amazing Adventures útját szolgamód követő Mystery Pi szintúgy PopCap-termék, olyannyira, hogy szinte pixelről pixelre megegyezik az Amazing Adventuresszel. Azzal a különbséggel persze, hogy ez nem az őserdő mélyén játszódik, nincsen benne elveszett civilizáció sem egy ősi templom lépcsőjén hagyott bicikli. Van viszont egy komplett várost behálózó misztikum és az ennek felgöngyölítésére felbérelt nyomozó, azaz te, a játékos. És mily meglepő, a nyomozás tökéletesen megegyezik az AA-ban látottakkal, itt is tárgyakat kell keresgélned, puzzle-t kiraknod és memóriajátékokat megoldanod. Mindezt persze továbbra is időre, értékes pontokért és mellékattintásért járó büntetéssel, de messze nem olyan egyedi tálalásban, mint az AA esetében. ■

w **5.0**

Inkheart

DREAMCATCHER • AC • DS



Sikeres könyvet követő filmadaptáció mellé csapott játékverzió: a Cornelia Funke regényét bevállaló Inkheart az évenkénti „Gyűrűk Ura light" széria oszlopos tagja. Ezek után talán nem is meglepő, hogy a DreamCatcher ennek megfelelően kezelte az átültetés kérdését. Az Inkheart papíron kalandjáték, de a legnagyobb jóindulattal is csak halovány szárnypróbálgatás egy egykoron legendás stílusban. Kezdődik mindez a GBA startjához illő karakterportrékkal, lélektelen helyszínekkel és az ehhez csapott gyatra dialógusokkal, hogy aztán olyan izgalmas játékmenettel folytatódjon, ahol a két szobából álló házból kijutni addig nem lehet, míg az éppen aktuális hősnő nem talál meg egy elveszett papírlapot. Az Inkheart ronda, frusztráló és sivár – tessék nagyívben elkerülni! ■

w **2.0**

100 Classic Book Collection

GENIUS SONORITY • GS • DS

to the Rev. Mr Norris, a friend of her brother-in-law, with scarcely any private fortune, and Miss Frances fared yet worse. Miss Ward's match, indeed, when it came to the

Ha a Brain Age nem volt játéknak minősíthető, akkor a szintén DS-t megcélzó 100 Classic esetében garantáltan kilóg a lóláb – a Genius Sonority gyűjteménye se nem agytérfogat növelő, se nem képességtesztelő. Inkább a szórakoztatásnak adózik annak a lehető legősibb formájával: szavakkal. Pontosan azt nyújtja, amit a neve sugall, az irodalomtörténet 100 klasszikusát, kezdve Jane Austen Büszkeség és balítéletével egészen Doyle Sherlock Holmes-gyűjteményéig. Mindezt természetesen ékes angolsággal, az eredeti szöveggel a szemet egyáltalán nem fárasztó betűtípussal és mérettel, könyvjelző készítés lehetőségével, grátiszként megfejelve temérdek infóval mind az adott kötetről, mind annak elkövetőjéről. A 100 Classic Books maximálisan intelligens gyűjtemény, amelynek ott kell lennie minden kollekcióban. ■

w **8.0**

manga.anime.comic

Sokan hiányoltátok a megújult 576-ból az animéval és kapcsolódó dolgokkal foglalkozó rovatot, így mostantól helyet szakítunk neki (azoknak, akik ellenezték az egészet, és minden rajzolt tinit a pokolra küldenének: reméljük, ezt a két oldalt megbocsátjátok). Mivel dicséretes módon hazánkban is egyre népesebb számban jelennek meg képregények, mangák és animék, olyan helyzetben vagyunk, hogy a magyar kiadványok közül tudunk válogatni.

anime BLEACH 1. ÉVAD

Tite Kubo, Noriyuki Abe Kiadó **MANGAFAN** Értékelés ●●●●●



A Bleach az egyik legnépszerűbb ma is futó mangasorozat, 2001-es indulása sokmillió rajongót szerzett – épp ideje volt, hogy hozzánk is rendesen, tisztességes formában eljusson. Tite Kubo sorozatának főszereplője – természetesen; mi más is lehetne!? – egy középsuliba járó srác, a rikító hajú Kurosaki Ichigo. Ahogy a Death Note hőse, úgy ő is békésen éli az életét, amíg egy halálistennel össze nem fut. Igaz, itt el is válik egymástól a két széria – míg a Death Note némileg komorabb, és mindenképpen komolyabb irányt követ, addig a Bleach a vidám őrület felé indul el. Kurosaki ugyanis helyettes halálisten lesz, azaz neki kell a lidérccé vált lelkeket kiiktatnia. Innentől kezdve egyre bonyolódik a sztori, és a minőségi kiadásba belesűrített 20 rész – az első évad – egészen elvadult kalandokat tartalmaz. Egyrészt Kurosaki elég lassan tanul bele a halálistenségbe, másrészt pedig ott van a pozíciót rá ruházó „lány", Rukia, akinek pedig az iskolai életbe, kamaszlétbe beilleszkedés megy meglehetősen vontatottan. A történetben szerepel még egy finoman szólva is diszfunkcionális család, egy őrült tévéshow, egy rejtélyes bolt, valamint kardpárbajok, egy szektás osztálytárs, és a világ legrondább lélekvándorlás-magyarázó ábrái. A Bleach nem fog mindenkinek tetszeni, hiszen az a kissé bugyuta japán humor hatja át az egészet, amitől sokan általam érthetetlen okokból idegenkednek – de ha nem zavar a teljesen elvadult ökörködés, akkor nem tudom elképzelni, hogy nem nézed végig egyhuzamban.



manga DRAMACON 1-3

Svetlana Chmakova Kiadó **MANGATTACK** Értékelés ●●●●○

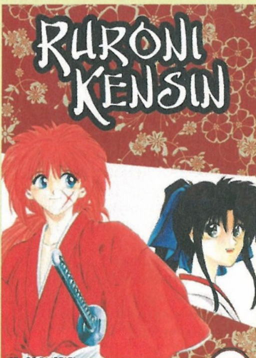


Aki a mangából csak a kardosat-véreset-démonosat szereti, az nyugodtan ugrassa át a szemét a szemközti oldalra, mert itt bizony nagyon nem erről van szó. A Dramacon ugyanis egy romantikus komédia, borítékolható végeredménnyel, és a stílustól szokatlanul szűkre vett terjedelemmel (sok száz kötet, rétestészta hosszúságúra nyújtás helyett mindösszesen három – igaz, vaskos – epizód). A három kötet három egymást követő év egy-egy hetét mutatja be, azt a hetet, ami a kislányból nagylánnyá fejlődő Christie számára a legfontosabb: amikor megrendezésre kerül a Yattacon, az anime- és manga-rajongók gyűlése (ennek megfelelően a cosplayezéstől az oktondi elitizmusig minden van benne). A sztori három síkon vonul – pasi, barátnő(k), karrier – és ugyan a harmadik rész végére minden a helyére kerül, a történet kellően fordulatos és kedves ahhoz, hogy ez ne legyen gond.



manga RURONI KENSIN 1-5

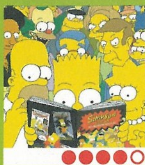
Watsuki Nobuhiro Kiadó **MANGAFAN** Értékelés ●●●●●●



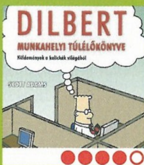
A Meiji-korszak nem volt kellemes a tradicionális japánok számára: a középkori berendezkedésű ország e néhány évtized alatt átment modern nyugati jellegű társadalomba, a daimjókból és szamurájokból hercegek és bárók lettek, a klasszikus művészetek ápolásának helyére pedig a technológiai fejlődés lépett. E változások persze felkavarták a társadalmat, ami egyrészt rengeteg feszültséget okozott, másrészt pedig egy lehetőséget, hogy száz évvel később egy japán mangaíró ezen izgalmas környezetbe helyezzen egy történetet. Ez a Ruroni Kensin, mely a címben is szereplő ex-katonáról szól, aki emberölő becenevét hátrahagyva megpróbál elrejtőzni a köznapok nyugodtságában. Ez természetesen nem sikerül, már csak azért sem, mert a környék legnagyobb szájú nője által vezetett harcművészeti iskolában (tanítványok száma: 1) húzza meg magát. Eddig öt kötet jelent meg a 28-ból magyarul, így a legjobb történetív még nem indult be, de így is rengeteg szórakoztató kalandot élhetünk át a négy főszereplő útját követve. Különösen érdekesek az író által itt-ott elszórt magyarázatok, hogy melyik karaktert ki ihlette, hogy éppen melyik játék miatt nem sikerült teljesíteni a leadási határidőt, vagy hogy mi is az a sinszengumi (egy, a Meiji korszakban tényleg létezett „kommandóscsapat", amelynek tagjai jócskán átalakítva, de vissza-visszaköszönnek a mangában)…







SIMPSONS CSALÁD 1.
A sárga népség kalandjai, ezúttal képregényformában. Az első kötet rögtön nyolc különálló történettel szórakoztat, méghozzá a szokásos színvonalon – így pontosan annyira fogod kedvelni, mint a rajzfilmet.



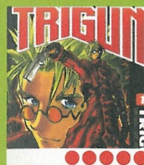
DILBERT MUNKAHELYI TÚLÉLŐKÖNYVE
Ha ótvar irodai melód van, egy picike, álfallal elválasztott kalickában ülsz, patkány főnököd van, akkor Dilbert kalandjai egy „worst of" életrajzi válogatásnak fog tűnni. Csak több humorral.



KIBERIÁDA 1.
Szokatlan képregényi formában és tálalásban kapjuk meg Stanislaw Lem művének egy fejezetét. Ez még nem lenne gond, de Magafia Majmász történeténél sokkal jobbak is vannak. Mi az imaginárius sárkányokra szavaznánk…



BÚJJ, BÚJJ SZELLEM 1-2
Ócska történet, borzalmas fordítás, klisék ezrei – tulajdonképpen mindenki sokkal jobban járt volna, ha ezt ki sem adják nálunk. Még a legelvakultabb anime-hívőknek is erősen ellenajánlott a fogyasztása…



TRIGUN 1
Baromi vastag kötetben kapjuk a Trigun anime eredeti formáját, a mangát. Remek rajzok, nagyszerű párbeszédek és ugyanaz a félig humoros félig keserű hangulat, mint a korábban már megjelent animében.



NYÁRI SRÁCOK 1-3
Megjelent a mangasorozat befejező, harmadik epizódja is, és nem igazán tekerte fel a feszültséget, ugyanazt kapjuk, mint eddig: hatalmas melleket, szappanoperába hajlóan édelgős sztorit és sok baseballt.

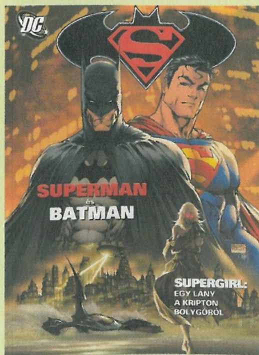
manga **HELLSING 1-3** Hirano Kohta Kiadó MANGAFAN Értékelés ●●●●○

Hirano Kohta nem mindennapi arc lehet – a Hellsingben itt-ott elszórt megjegyzései alapján finoman szólva sem egy csapatjátékos. Sebaj, ez izgassa a munkatársait, mi pedig örüljünk annak, hogy a Hellsing a hangulatos, de eseményekben nem bővelkedő első rész után piszok mód beindult, és a harmadik kötetnél szüttyögésre, tötyögésre már csepp-nyi panasz sem lehet. A történet egy protestáns lovagrendről szól, amelynek legfőbb problémamegoldója Mr. Wolf helyett egy talán még nála is keményebb vámpír (természetesen Alucard névvel – mintha senki nem tudná hétrafelé elolvasni ezt a nevet…). A munkáját segíti egy eszelős mellekkel rendelkező (Kohta úr azt rajzolja, ami neki tetszik), vámpírrá lett rendőrlány, valamint egy Walter nevű szadista inas. A csapat ellenfelei között náci zombiktól a Vatikán titkos terrorszárnyáig minden előfordul – ez pedig természetesen eszelős hentelést eredményez. A szokásosnál sokkal durvább hangulat miatt a Hellsing hatalmas élmény lehet, de mi azért jobban örülnénk neki, ha a történet valamivel összeszedettebb lenne. Mindenesetre várjuk a többi kötetet (összesen tíz lesz), már csak azért is, hogy megtudjuk, hogy szerencsétlen fordító hogy birkózik meg a fejezetcímek magyarításával (Kohta úr az épp a rajzoláskor játszott játékról nevezte el a későbbieket, így az Ogre Battletől a Final Fantasy-n és Oblivionon át a Warcraftig minden van…).

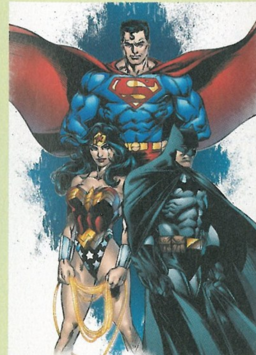




comic **SUPERMAN ÉS BATMAN – SUPERGIRL** Jeph Loeb, Michael Turner Kiadó KÉPES KIADÓ Értékelés ●●●○○



Supergirl története amúgy „bele a közepébe" módon indul, amit akkor értettem meg, amikor utánanéztem, és kiderült, hogy ez valójában egy sorozat második része – csak épp az elsőt valamiért nálunk elmulasztotta megjelentetni a kiadó. Mindegy, egy egy oldalas, végtelenül tömény összefoglalóval megkapjuk azért a tartalmát. Sebaj, Supergirl története kerek egész, még ha kicsit tömörített formában is kapjuk az élvezetet. A kötetben ugyanis körülbelül ötszáz oldalra elég esemény történik: megannyi más esemény mellett hőseink meglátogatják az univerzum határán épült falat, egymásnak esik Wonder Womantól kezdve Batmanig mindenki, klónozott szörnyseregek támadnak Metropoliszra, és majdnem sikerül felrobbantani Apokolipszot. A történet mindenesetre a címadó Supergirl körül forog, aki Superman rokona, és űrhajójával becsapódik a Földbe. Denevérember gyanakszik, Szuperember lelkesedik, Darkseid pedig terveket szövöget. Szép lassan a lány felhasználása közti vitába mindenki bekapcsolódik, aki DC-képregényben valaha megjelent. Nagy kár, hogy bár a történetből rengeteget ki lehetett volna hozni, mégis összecsapottra sikerült, csomó dolog hirtelen, magyarázat nélkül, olykor logikátlanul történik meg. Maradjunk annyiban, hogy a sorozatban sokkal jobb epizódok is vannak – reméljük, azokat nem felejtik majd el kiadni.



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE MÁRCIUS 17-ÉN JELENIK MEG.




A FÉLELEM AZ ELME GYILKOSA...
F.E.A.R. 2
PROJECT ORIGIN™
18+
www.pegi.info
HU
*csak a PC verzió esetében
MONOLITH
WB GAMES
MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A CD PROJEKT
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN szoftver © 2009 Warner Bros. Entertainment Inc. Fejlesztette a Monolith Productions, Inc. A Monolith és a Monolith logó a Monolith Productions, Inc. védjegyei. A F.E.A.R. a Vivendi Games, Inc. bejegyzett védjegye, és csak arra használható, hogy azonosítsa a terméket. Semmilyen szponzori tevékenységet vagy jóváhagyást nem jelent a Vivendi Games részéről a védjegy használatának engedélye. A Microsoft, a Windows, a Windows Vista Start gomb, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox logó a Microsoft cégcsoport bejegyzett védjegyei, és a "Games for Windows" és a Windows Vista Start gomb logó a Microsoft licence alapján lett felhasználva. A „PS" jel és a "PLAYSTATION" név a Sony Entertainment, Inc. bejegyzett védjegyei. A PLAYSTATION®3 rendszer online hozzáféréséhez szélessávú internetelérés szükséges, valamint egy vezeték nélküli elérési pont vagy helyi hálózat. A Wi-Fi kapcsolatban néhány korlátozás érvényes. A felhasználó felelős az internetes szolgáltatások díjáért. Minden egyéb márkanév és védjegy a megfelelő birtokosok tulajdonában van, használatuk engedéllyel történik. Minden jog fenntartva.
A F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN és minden kapcsolódó karakter és összetevő © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGÓ, WB PAJZS: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)